

Cristina Maria Coelho Martins da Cunha

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação dos jovens com os videojogos



Universidade do Minho
Instituto de Educação

Cristina Maria Coelho Martins da Cunha

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação dos jovens com os videojogos

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Ciências da Educação
Área de Especialização em Tecnologia Educativa

Trabalho realizado sob a orientação do
Professor Doutor Bento Duarte da Silva

outubro de 2013

Nome Cristina maria Coelho Martins da Cunha

Endereço eletrónico: cristinacunha.aev@gmail.com Telefone:258513125

Número do Bilhete de Identidade: 10928686

Título dissertação:

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação dos jovens com os videojogos.

Orientador: Professor Doutor Bento Duarte da Silva

Ano de conclusão: 2013

Designação do Mestrado:

Mestrado em Ciências da Educação - Área de Especialização em Tecnologia Educativa

DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO EM VIGOR, NÃO É PERMITIDA A REPRODUÇÃO DE QUALQUER PARTE DESTA DISSERTAÇÃO

Universidade do Minho: 25/10/2013

Assinatura:

Agradecimentos

Este trabalho concretizou-se com o apoio de algumas pessoas às quais deixo aqui os meus agradecimentos.

Agradeço ao Professor Doutor Bento Duarte da Silva pela disponibilidade, acompanhamento e recomendações oportunas que foram indispensáveis à construção da presente dissertação.

Ao Presidente da Comissão Administrativa Provisória que possibilitou desde logo a concretização deste estudo.

A todos os amigos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização do estudo.

À minha família pelo tempo que não lhes dediquei.

Resumo

A geração Net exige cada vez mais interatividade e os videojogos fazem parte da cultura dos nossos jovens. Na investigação explorámos a relação de dois grupos de alunos do nível secundário do Agrupamento de Escolas de Valdevez com os videojogos, nomeadamente no que concerne aos hábitos, preferências e nível de envolvimento com os videojogos.

Os cursos profissionais são um percurso de educação caracterizado por uma forte ligação com o mundo profissional, enquanto os cursos humanístico-científicos são vocacionados para o prosseguimento de estudos de nível superior, de carácter universitário ou politécnico. Os alunos de ambos os níveis de ensino revelam interesse pelos videojogos, aproveitando algum tempo disponível para jogar e partilhar com os colegas e amigos aspetos relacionados com os jogos. No entanto existem aspetos divergentes entre os dois grupos de alunos, tais como o tempo dispensado para o jogo, a finalidade do jogo e a visão dos alunos em relação aos videojogos.

As novas tecnologias, e os videojogos em particular, concorrem com as práticas desportivas e momentos de convívio com os amigos, atraem a atenção e ocupam as horas de lazer dos jovens. Estes identificam as potencialidades dos videojogos tais como a aquisição de habilidades cognitivas.

A análise teórica deste estudo aborda questões relacionadas com a cultura dos videojogos e os jovens no universo da cultura do jogo.

A pesquisa exploratória deste estudo segue a metodologia de investigação qualitativa e interpretativa, pois será a mais adequada para perceber os processos, os produtos, os fenómenos inerentes à problemática desta investigação – Os jovens e os videojogos.

Neste estudo comprova-se que o número de jovens de ambos os cursos que utilizam os videojogos pelo prazer lúdico é considerável. Os jovens indicam como principais fatores atrativos de um videojogo a possibilidade de superar o seu próprio record, viver aventuras e atingir a meta que atraem no videojogos.

Palavra-chave: Videojogos; jovens; Curso de Ciências e Tecnologias; Curso Profissional.

Abstract

Today's net generation demands increasingly more interactivity and video games are a key part of youth culture. In this study we set out to explore the relationship that two groups of students enrolled at the secondary level at the Valdevez school group maintained with videogames, focusing particularly on the habits, preference and level of involvement with videogames.

Vocational courses represent an educational pathway characterized by a strong connection to the world of work, while the scientific-humanistic courses are geared toward further study at the tertiary, university or polytechnic levels of learning. Students from both educational streams show interest in videogames, spending some of their free time playing and sharing game-related information with colleagues and friends. However, there are distinguishing aspects between the two groups, such as the time spent on gaming, the reasons for playing and their views with regard to videogames.

New technologies and videogames in particular, compete with sports activities and moments of socialization, they are deemed attractive and keep youth entertained during their hours of leisure. They point out that videogames have a great deal of potential, such as, facilitating the acquisition of cognitive skills.

The theoretical analysis of this study focuses on questions related with videogame culture and youth within the universe of game culture.

The exploratory research carried out in this study relies on qualitative investigative methodology because it is thought as being the most adequate to gain an understanding of the processes, products and other phenomena inherently linked to the investigation's theme – youth and videogames.

This study proves that the number of young people of both courses using video games for pleasure is considerable. Young people indicate as main attractive factors of a videogame the possibility of overcoming his own record, adventures and achieve the goal that draw in videogames.

Keywords: Videogames; youth, Science and Technology course; Vocational course.

Índice

Capítulo I	1
1. Introdução	2
1.1. Definição do problema	3
1.2. Questões do estudo.....	4
1.3. Organização do estudo	5
Capítulo II	6
2. A cultura dos Videojogos na atualidade.....	7
2.1. O Conceito e evolução dos videojogos	7
2.2. Classificação dos videojogos.....	9
2.3. A cultura da simulação nos videojogos	11
2.4. Preocupações relacionadas com os videojogos.....	12
2.5. A influência dos videojogos no rendimento escolar	14
Capítulo III	16
3. Os jovens no universo cultural dos jogos.....	17
3.1. As alterações tecnológicas e as novas formas de diversão	18
3.2. Motivação dos jovens para o uso de videojogos.....	18
3.3. A cultura dos jogos	19
Capítulo IV	22
4.1. Introdução.....	23
4.2. Estudo Exploratório	23
4.3. Questões do estudo.....	24
4.4. A amostra	24
4.5. Instrumentos de investigação	26
4.6. Caracterização dos instrumentos.....	28
4.7. Recolha e tratamento dos dados	29

Capítulo V	30
5.1. Apresentação e análise de resultados	31
5.1.1. Hábitos e preferências de jogo	31
5.1.2. Motivação para o uso de videojogos	41
5.1.3. Potenciais dos videojogos	43
5.2. O encarregado de educação face à envolvimento do jovem com videojogos	47
5.3. Discussão dos resultados	49
Capítulo VI	51
6. 1. Conclusões do estudo	52
6.2. Limitações do estudo	52
6.3. Sugestão para futuras investigações	53
Referências Bibliográficas	54
Anexos	59

Índice de Gráficos

Gráfico 1: Alunos por idades - Curso de Ciências e Tecnologias	25
Gráfico 2: Alunos por idades - Curso Profissional – Mecatrónica Automóveis	25
Gráfico 3: Uso semanal do computador e acesso à Internet - Curso de Ciências e Tecnologias.....	31
Gráfico 4: Uso semanal do computador e acesso à Internet - Curso Profissional	32
Gráfico 5: Utilização de videojogos- Curso de Ciências e Tecnologias- Curso Profissional.....	32
Gráfico 6: Utilização de videojogos - Curso de Ciências e Tecnologias	32
Gráfico 7: Quando jogam videojogos- Curso de Ciências e Tecnologias	33
Gráfico 8: Quando jogam videojogos - Curso Profissional	33
Gráfico 9: Modalidade de jogo - Curso Profissional.....	34
Gráfico 10: Modalidade de jogo - Curso de Ciências e Tecnologias	34
Gráfico 11: Quem joga mais videojogos - Curso de Ciências e Tecnologias	35
Gráfico 12: Quem joga mais videojogos - Curso Profissional.....	35
Gráfico 13: Frequência de utilização de videojogos - Curso Profissional.....	35
Gráfico 14: Frequência de utilização de videojogos - Curso de Ciência e Tecnologias	35
Gráfico 15: Horas de jogo semanal - Curso Profissional	36
Gráfico16: Horas de jogo semanal - Curso de Ciências e Tecnologias	36
Gráfico 17: Local do jogo de videojogos	36
Gráfico 18: Como costumam jogar	37
Gráfico 19: Controle das horas e conteúdo do jogo - Curso Profissional	37
Gráfico 20: Controle das horas e conteúdo do jogo – Curso de Ciências e Tecnologias	37
Gráfico 21: Modo de aquisição dos videojogos - Curso Profissional	38
Gráfico 22: Modo de aquisição dos videojogos - Curso Ciências e Tecnologias.....	38
Gráfico 23: Tipologia de jogo – Curso Profissional	39
Gráfico 24: Tipologia de jogo – Curso Ciências e Tecnologias.....	39
Gráfico 25: Temáticas de videojogos preferidas - Curso de Ciências e Tecnologias.....	39
Gráfico 26: Temáticas de videojogos preferidas - Curso Profissional	39
Gráfico 27: Videojogos preferidos - Curso Profissional	40
Gráfico 28: Videojogos preferidos – Curso de Ciências e Tecnologias	40
Gráfico 29: Razões para usar videojogos	41
Gráfico 30: Aspetos que atraem nos videojogos	42
Gráfico 31: Aspetos que os videojogos potenciam - Curso Profissional	43
Gráfico 32: Aspetos que os videojogos potenciam – Curso de Ciências e Tecnologias	44
Gráfico 33: Habilidades potenciadas com os videojogos - Curso Profissional.....	45
Gráfico 34: Habilidades potenciadas com os videojogos - Curso de Ciências e Tecnologias	45
Gráfico 35: Jogos para rapazes e para raparigas - Curso de Ciências e Tecnologias	46
Gráfico 36: Jogos para rapazes e para raparigas - Curso Profissional	46
Gráfico 37: Distinção entre jogos	46

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Classificação dos videojogos	10
Tabela 2: Retenções	26
Tabela 3: Tarefas e tempos disponibilizados - Curso Profissional.....	33
Tabela 4: Atividades e tempos disponibilizados - Curso de Ciências e Tecnologias	34

Capítulo I

Introdução

Problemática

Questões do estudo

Organização do estudo

Neste capítulo apresentaremos os motivos que conduziram à realização desta investigação. Iniciamos com a exposição dos factos que contribuíram para o despertar de interesse pelo estudo.

Em seguida, expomos os objetivos do estudo e as questões subjacentes para as quais pretendemos obter respostas. No final apresentaremos a forma como se encontra organizada a investigação.

1. Introdução

Desde o ano letivo 2009/2010 apoio jovens com necessidades educativas especiais incluídos em turmas de nível secundário de cursos profissionais e cursos humanístico-científico, no Agrupamento de Escolas de Valdevez, atividade que permite conhecer os alunos em diferentes contextos e partilhar posições e opiniões relativamente à temática que pretendemos investigar.

Os cursos profissionais são um percurso de educação caracterizado por uma forte ligação com o mundo profissional, enquanto os cursos humanístico-científicos são vocacionados para o prosseguimento de estudos de nível superior, de carácter universitário ou politécnico. Desde logo, verifiquei que os alunos de ambos os níveis de ensino revelam interesse pelos videojogos, aproveitando todo o tempo disponível para jogar e partilhar com os colegas e amigos aspetos relacionados com os jogos.

De salientar que o período em que os alunos começaram a ocupar os intervalos letivos com os computadores coincidiu com o momento de implementação da iniciativa *e - escola*, um programa no âmbito de avanço tecnológico em Portugal, que implicou a atribuição de computadores portáteis a todos os alunos do 5º ao 12º ano inclusive.

Constato que o número de alunos que se fazem acompanhar com os computadores é elevado e nos corredores ou outros espaços da escola há com frequência alunos a jogar no computador com bastante entusiasmo e prazer. O fenómeno dos videojogos tem vindo a crescer progressivamente desde a década de 70, instalando-se na vida de crianças, jovens e adultos, que hoje passam a maior parte do seu tempo de ecrã em ecrã, isto é, entre a televisão, as consolas, os computadores, os telemóveis e outros (Gros, 2008).

Este facto despertou-nos curiosidade no sentido de compreender a envolvimento destes jovens com os videojogos.

1.1. Definição do problema

Relativamente à temática relacionada com os videojogos, vários estudos foram realizados no sentido de compreender as razões que contribuem para a adesão elevada aos videojogos. Assim, segundo Marques, Silva & Marques (2011), o jogo sempre se afigurou como uma das maiores fontes de prazer para a criança e como tal os videojogos têm grande impacto nesta nova geração de “nativos digitais” pelas suas capacidades de adaptação a estes ambientes e pelo prazer lúdico que estes proporcionam aos jovens.

Podemos afirmar que os videojogos estão presentes na vida dos jovens fazendo parte do seu contexto cultural. O contacto diário com os videojogos, implica que os jovens tenham um conhecimento tecnológico que pode ser de grande utilidade prática em diferentes áreas de diferentes profissões.

Certamente, os jovens jogadores identificam benefícios nos videojogos, aspeto já estudado por Oliveira, Pessoa & Taborda (2009), que num estudo desta natureza identificaram a atenção, memória, concentração, raciocínio, e rapidez e estratégia de pensamento como maiores benefícios que os jogadores julgam ter com os videojogos.

Os jovens preferem uns jogos em detrimento de outros contribuindo para essa opção vários fatores. Quanto à tipologia dos jogos, é múltipla e variada. Apesar de existir uma taxonomia com a classificação dos jogos (ação, aventura, simulação, estratégia, *Role-playing-games* e desporto), alguns desafiam a sua categorização pois podem integrar duas categorias. (Kirriemuir & McFarlane, 2004) Importa identificar qual a preferência da população a investigar. De facto, o mundo dos jogos proporciona experiências que na realidade jamais seriam vivenciadas, no fundo, desafia o “entusiasmo”. Como refere Lèvy (1998) os videojogos propõem modelos interativos a explorar. Simulam terrenos de aventuras, universos imaginários. “(...) Tanto o pesquisador que faz proliferar os cenários, explorando modelos numéricos (digitais), e a criança que joga um videojogo experimentam, ambos, a escritura do futuro, a linguagem de imagens interativas, a ideografia dinâmica que permitirá simular os mundos.”(p.7)

Mediante a constatação, surgiu a determinação de perceber se existem diferenças entre os jovens com diferentes percursos escolares na relação que estabelecem com os videojogos.

O grau de dependência dos jovens, as razões das suas preferências e as motivações para os videojogos são problemáticas relacionadas.

Na dissertação de Mestrado em Educação na área de especialização em Tecnologia Educativa, estudaremos o tema: “Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação dos jovens com os videojogos”.

1.2. Questões do estudo

A investigação tem como foco principal identificar se existem diferenças entre os jovens com diferentes percursos escolares quanto à relação que estabelecem com os videojogos. Tentaremos perceber em que aspetos divergem, tais como o tempo dispensado para o jogo, a finalidade do jogo e averiguar a visão dos alunos em relação aos jogos.

Também pretendemos analisar o conhecimento dos encarregados de educação dos alunos relativamente aos jogos. As questões para as quais pretendemos obter respostas relacionam-se com a questão central, que consiste em evidenciar as diferenças quanto ao recurso de videojogos por parte de dois grupos de alunos, cuja distinção assenta no percurso académico. As questões centrais são as seguintes:

- Qual a perceção dos jovens relativamente ao impacto dos jogos no desenvolvimento das dimensões cognitivas?
- Qual o grau de dependência dos jovens em estudo e frequência com que acedem aos jogos informáticos?
- Quais os tipos de jogos que preferem?
- Qual a opinião dos encarregados de educação sobre os hábitos dos jogos dos seus educandos?

Na investigação pretendemos optar pela metodologia de natureza qualitativa de carácter exploratório. Consideramos pertinente seguir uma metodologia de investigação qualitativa e interpretativa, pois entende-se que será a mais adequada para perceber os processos, os produtos, os fenómenos inerentes à problemática desta investigação – Os jovens e os videojogos.

Numa fase anterior à investigação tínhamos algumas ideias sobre a temática, unicamente obtidas adquiridas através da observação naturalista e contacto informal com os alunos do ciclo de ensino em questão, que passamos a referir:

- Os jovens associam os jogos informáticos ao espelho da vida real;
- Os jovens dos cursos profissionais dedicam mais tempo aos videojogos;
- A preferência por jogos de ação em ambos os percursos académicos;
- A interação com os jogos permite a construção fictícia acerca das relações sociais.

1.3. Organização do estudo

O estudo organiza-se em seis capítulos. Na introdução apresentamos as razões que contribuíram para a realização deste estudo e contextualizámos o estudo na nossa vida profissional. Os capítulos dois e três dizem respeito à fundamentação teórica, onde fazemos uma abordagem relativa a questões relacionadas com a temática, nomeadamente são feitas abordagens relativas às questões relacionadas com a cultura dos videojogos e os jovens no universo cultural dos jogos.

Em relação ao capítulo quatro destina-se às opções metodológicas, descrevendo os procedimentos metodológicos. Tratou-se de um estudo de natureza qualitativa. Tratou-se de um estudo, de natureza qualitativa, que foi levado a cabo em duas turmas com percursos académicos distintos.

O capítulo cinco destina-se a apresentar, analisar e discutir os resultados do estudo. Para isso, realizámos a análise dos dados obtidos a partir das respostas aos instrumentos descritos no capítulo quatro desta investigação.

No capítulo seis registámos as considerações finais, que se pensam ser pertinentes em relação ao presente estudo, indicam-se as principais limitações ao estudo e são apresentadas algumas sugestões para futuras investigações.

Capítulo II

A cultura dos Videojogos na atualidade

O Conceito e evolução dos videojogos

Classificação dos videojogos

A cultura da simulação nos videojogos

Preocupações relacionadas com os videojogos

A influência dos videojogos no rendimento escolar

Neste capítulo faz-se uma breve análise de conceito de videojogos e a sua evolução ao longo dos tempos. Importa tipificar os videojogos e abordar aspetos relacionados com os jogos, que preocupam os encarregados de educação.

2. A cultura dos Videojogos na atualidade

O universo dos videojogos aparece como um elemento técnico, científico e cultural em crescimento. Torna-se visível que este universo tem um impacto de relevância nos jovens em todo o mundo que cresceram num era em que sempre viveram na presença dos videojogos, pois no fundo cresceram numa cultura em que as personagens do mundo virtual fazem parte da sua vida.

Os videojogos constituem instrumentos mediante os quais as crianças e jovens compreendem o meio cultural envolvente. Estes representam, com fidelidade, simbolismos sociais e construções culturais do meio envolvente, o que explica as suas possibilidades como transmissores de valores (Gutiérrez, 2004).

Não podemos evitar concluir que os videojogos são uma realidade complexa que tem merecido uma profunda reflexão. Este novo *medium*, quando bem utilizado, poderá ser bastante eficaz na comunicação de uma determinada ideia, podendo esta ser de ordem política, social ou meramente comercial. (Pereira & Carvalho, 2005)

Os jogos de simulação apresentam, segundo Kirriemuir & McFarlane (2004) propriedades relevantes, pois podem ser concebidos de modo a que os jogadores obtenham resposta imediata das suas ações, e consequentemente observem as suas ações; o designer do jogo pode acrescentar, remover ou ajustar vários fatores no jogo; é possível sucederem ações perigosas num ambiente virtual.

2.1. O Conceito e evolução dos videojogos

De modo geral, podemos definir videojogo como um tipo de jogo baseado na interação do indivíduo (jogador) com uma máquina, através de um comando, seja de uma consola, no computador, telemóveis ou outro tipo de tecnologia. Os videojogos apresentam, regra geral, obstáculos que o jogador deve superar em diferentes provas a fim de alcançar o objetivo.

Fabricatore (2000) define videojogo da seguinte forma:

In videogames players always face a challenge and have a specific goal, for the accomplishment of which they must struggle with some kind of opposition. Additionally, videogames provide not only the means and the rules to play, but also an interactive gaming environment, as opposed to many other games, and, additionally, the gaming environment is always virtual. (p.5)

Os jovens são utilizadores de videojogos e, como referem Marques, Silva & Marques (2011) com base em investigação realizada sobre a relação entre videojogos e aprendizagem, a prática de jogar e estudar complementam-se, isto é o jogo não é prejudicial para a aprendizagem.

Atualmente, têm vindo a ser produzidos jogos que abrangem diferentes áreas e diferentes temáticas, tais como, o divertimento, a informação e a educação. Estes jogos apresentam uma dupla faceta, constituem um bom recurso pedagógico e didático para o desenvolvimento e aprofundamento de competências sociais e cognitivas, e também, com alguma frequência, favorecem valores ligados à violência, agressividade e a todo o tipo de discriminação (Gutiérrez, 2004).

No âmbito da temática relacionada com os videojogos, vários estudos foram efetuados, embora não tenhamos identificado nenhum que assentasse na comparação entre alunos com percursos escolares diferentes e a sua relação com os videojogos. Os primeiros estudos realizados sobre os videojogos eram apenas factuais, com reduzida análise do impacto cultural e cognitivo, e estavam direccionados aos jogos de violência.

Os videojogos têm sofrido ao longo dos tempos várias evoluções, contudo estes só foram impulsionados nas décadas de 50 e 60 do século XX, passando a ser a fonte de entretenimento mais rentável da indústria até ao momento (Velooso & Papastergiou, 2010).

Fazendo uma resenha da evolução dos videojogos, Gutiérrez (2004) descreve pormenorizadamente as diferentes fases. Assim, Willy Higginbotham decidiu criar um jogo interativo de ténis para duas pessoas em 1958. Em 1966, Ralph H. Baer, desenhou o protótipo da primeira consola de jogo concebida para ser utilizada com um televisor doméstico. Somente em 1971 é que seguindo o projeto de Baer se comercializou o primeiro sistema de videojogo doméstico com o nome Odyssey, apresentando uma certa simplicidade.

No início dos anos 70 Nolan Bushnell cria o jogo Computer Space, uma versão para um jogo individual e com Ted Dabney fundam a empresa ATARI com o propósito de criar jogos eletrónicos. Em 1972 Bushnell com o programador Alan Alcorn desenvolve um jogo de êxito Arcade baseado na ideia de Willy Higginbotham: Pong. Atari, em 1973, lança o primeiro jogo arcade de labirintos (Gotcha).

Na década de 80 emerge o enorme sucesso do *Super Mário Bros*, da Nintendo, e no final desta década o *Sonic*, da Sega, ambos para consolas de utilização doméstica. É também nesta altura lançado o *Tetris*, inicialmente para máquina de moedas e depois para PC (Díez Gutiérrez, 2004).

Os anos 90 caracterizam-se pelo aumento da popularidade dos videojogos, tornando-se estes num fenómeno social (DeMaria e Wilson, 2002). Os jogos evoluíram, passaram a ter uma melhor qualidade técnica, tendo início os jogos multimédia. Os videojogos passam a apresentar-se em CD-ROM, têm gráficos 3D e acesso de alta velocidade à Internet (Gros, 1998). Surgem as consolas Sega Saturn de 32 bits e a PlayStation da Sony, populares até à atualidade (DeMaria e Wilson, 2002; Díez Gutiérrez, 2004).

A partir de 2000 com a evolução da Internet, assistimos a uma competição entre os jogos *on-line* e os videojogos. Como resposta, os fabricantes tem apresentado poderosas campanhas publicitárias dirigidas a crianças e adolescentes de ambos os sexos (Díez Gutiérrez, 2004).

Na sua rápida evolução, os videojogos passaram de jogos para arcades (jogados em grandes máquinas existentes em lugares públicos como por exemplo, cafés), para jogos de computador e para jogos que utilizam o ecrã da televisão com uma consola própria como por exemplo, *PlayStation*. (DeMaria e Wilson, 2002; Moita, 2007). Atualmente os videojogos apresentam imagens e ambientes cada vez com maior realismo e com histórias mais elaboradas (Díez Gutiérrez, 2004).

2.2. Classificação dos videojogos

A classificação dos videojogos não é tarefa fácil, pois persiste a dificuldade em distinguir de forma estanque a categoria de um jogo. Podemos encontrar múltiplas classificações que se baseiam em publicações especializadas e de acordo com o parecer dos utilizadores após entrevistas aprofundadas (Meggs, 1992).

Segundo (Gutiérrez, 2004) os videojogos encontram-se agrupados segundo a perspetiva do jogador/a, o campo de perceção, as capacidades interativas, o cenário de jogo e a temática do jogo, como por exemplo se são jogos de violência fantástica, desportivos, genéricos, de violência humana ou educativos.

Num estudo levado a efeito por Portugal (2009), os jogos podem ser classificados em cinco categorias:

- **Jogos Arcades** - os primeiros videojogos a aparecer pertenciam a esta classificação. São jogos de resposta rápida e que se adequam a todas as idades.
- **Jogos de Estratégia** - Os jogadores têm que delinear estratégias para poderem passar aos diferentes níveis dos jogos. Por norma, o jogador adota uma identidade específica, por exemplo a identidade de uma personagem da ficção, do videojogo.
- **Jogos de Simulação** - a sua origem advém das salas de jogos, onde existiam/existem máquinas de simulação. O jogador pode simular a condução de automóveis, motas, introdução de uma bola num cesto ou numa baliza. Permite ao jogador assumir o controlo de uma situação ou de tecnologias específicas.
- **Jogos clássicos ou de mesa** - É jogado contra um adversário ou contra a própria máquina.
- **Jogos de desportos** - simulam diferentes situações de diversos desportos. Em alguns destes jogos, o jogador tem que ensaiar táticas e estratégias em simulações de desportos de competição.

Gutiérrez (2004) faz uma descrição exaustiva de diversos videojogos e apresenta a seguinte proposta de classificação. Muitos videojogos classificados numa categoria, podem integrar outras categorias, visto que um jogo pode agrupar várias modalidades e categorias.

Tabela 1 – Classificação dos videojogos (Gutiérrez, 2004)

Classificação dos Jogos	Exemplos de jogos
Jogo Arcade (plataforma e labirinto)	Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Prince of Persia, 3D-Wolfenstein
Jogo desportivo e simulação de desporto	FiFA, PC Football, NBA, Formula 1, GrandPrix
Jogo de Ação	King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider
Jogo de simulação e construção	Sim City, The Incredible, Machine
Jogo de estratégia	Estratego, Warkraft, Age of Empires, Civilitation
Jogo de mesa	Xadez, Três em linha, Trival
Jogos de combate (jogos de guerra e de luta individual ou de máfias)	Vietcong, Commandos, Call of Duty, Counterstrike, Korea, Swat, Chicago 1930, Mafia)

Kirriemuir & McFarlane (2004), afirmam que não existe uma categorização única, pois “different stakeholders in the games industry, eg game outlets, developers, academics, web review sites, use a taxonomy appropriate to their own audience” (p.7).

2.3. A cultura da simulação nos videojogos

Na abordagem dos videojogos torna-se imprescindível falar de algo que atrai os jogadores, a cultura da simulação. As crianças quando jogam um videojogo, segundo Lèvy (1998), experimentam:

A escritura do futuro, a linguagem de imagens interativas, a ideografia dinâmica que permitirá simular os mundos.

Na perspetiva de Turkle (1997), os modelos computacionais e os videojogos constituem elementos que dão origem a uma lógica não linear e fazem parte do universo da Geração Net, dando origem a uma cultura da simulação.

Os jogos de simulação, segundo Kirriemuir & McFarlane (2004), podem ser concebidos para que os jogadores recebam um *feedback* imediato das suas ações, de modo a que o jogador possa observar as consequências das mesmas ações; o *designer* do jogo pode acrescentar, remover ou ajustar vários fatores dentro do jogo; é possível sucederem ações perigosas num ambiente virtual.

A interatividade favorecida pela cultura da simulação pode levar à emergência de novas habilidades cognitivas, nomeadamente a rapidez de processamento de informação (Alves, 2005)

Os jogos de simulação, de faz de conta, integram o utilizador num mundo que é também o seu de uma forma diferente da maioria dos jogos de tabuleiro, de ação e aventura gráfica. A imersão num mundo virtual é potenciada pela possibilidade de construção de um evento através das ações do utilizador no espaço virtual”. (Gouveia, 2003: 58-59)

Os jogos de simulação constituem, segundo Marques & Bento (2008), o melhor desafio à criatividade, pois é a estratégia que é valorizada e não a pontuação.

O facto de o jogador ter a possibilidade de simular um processo físico como por exemplo em jogos desportivos, incute no princípio lúdico um maior realismo, isto é, retrata uma realidade inexistente.

2.4. Preocupações relacionadas com os videojogos

As preocupações relacionadas com os videojogos crescem entre educadores e pais na medida em que surge associada a ideia de que quando a criança ou jovem está com muita frequência a jogar videojogos forçosamente abdica de outras atividades que são valorizadas pelo adulto. Kirriemuir & McFarlane (2004) remetem para o facto de vigorar uma preocupação geral e crescente quanto às estimulações mentais que são vividas pelos jovens quando jogam.

2.4.1. A violência nos videojogos

Com frequência ouvimos dizer que os jogos violentos estimulam a violência, pois até a expressão “violência gera violência” reforça essa ideia. Como refere Emes (1997), enquanto na televisão é representada a imitação da realidade que envolve violência, nos videojogos assistimos à simulação dessa agressividade. Ouvimos constantemente atribuir determinados comportamentos e atitudes ao facto de os jovens jogarem, no entanto Gros (2002), salienta que esta posição traduz a ideia:

Como si a los niños no se les permitiera interaccionar con otros medios donde también se ofrece violencia, sexismo u otros valores negativos.

Os estudos relativamente à violência que os videojogos podem promover são inúmeros, Lynn Aves (2002) cita um estudo realizado pelo professor John Colwell, da Middlesex University, que sugere a existência de uma relação entre jogos de computador e agressividade, considerando que esta aparentemente aumentou em rapazes com o tempo de exposição a tais jogos. A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se ora com o vencedor ou perdedor das batalhas.

Visto desta forma, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento. Nesse sentido, os jogos constituem-se em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias. Levis (1998) remete para o facto de os videojogos simularem lutas e combates que evidencia o carácter simbólico da violência nos jogos.

2.4.2. Secundarização das atividades sociais

As crianças, desde cedo são confrontadas com atividades diferenciadas para desenvolvimento cognitivo e cultural, sempre em função do orçamento familiar e das ofertas disponíveis no meio. As ofertas de atividades vão desde a música à natação, dos computadores ao ballet ou da dança ao ténis, para referir apenas algumas.

As novas tecnologias, e os videojogos em particular, concorrem com as práticas desportivas para atrair a atenção e ocupar as horas de lazer dos jovens.

Ao mesmo tempo que sentem satisfação em ver os filhos a dominarem as últimas novidades tecnológicas, questionam-se se não estarão a criar adultos inaptos para os desafios da vida, cultivando deste modo a perceção de que os jogos são uma mera “perda” de tempo útil. Os videojogos parecem pôr em causa as antigas formas lúdicas e enriquecedoras das brincadeiras de fundo de quintal (Marques, 2006).

Segundo Moita (2007), a vida intensa dos jovens, a facilidade de acesso à tecnologia, a diminuição de espaços livres nos centros urbanos contribuiu para o aparecimento de atividades sedentárias tais como ver televisão, jogar videojogos e utilizar computadores.

2.4.3. A dependência dos jogos

Valleur e Matysiak (2005) referem o facto de os videojogos poderem criar adição. Segundo estes autores a dependência em relação aos videojogos onde apenas é necessário ter reflexos para jogar, como por exemplo o *Tétris*, acontece porque este tipo de videojogos exercem sobre os/as utilizadores/as um efeito hipnótico que os/as faz perder a noção do tempo.

A dependência do jogo acontece, segundo Chóliz & Marco (2011), quando existe a dificuldade em fazer um intervalo no jogo ou quando o jogo interfere de forma negativa nas relações interpessoais, principalmente com os pais ou encarregados de educação.

Os critérios de avaliação da dependência de um videojogo consistem nos seguintes critérios, propostos por Chóliz & Marco (2011):

- Existe a necessidade constante de jogar mais jogos e por um tempo mais prolongado;
- Interrupções ou inibição prolongada do jogo causa aflição emocional;

- Jogar mais tempo do que previsto;
- O jogador deseja parar de jogar mas não consegue desligar do jogo;
- O tempo dispensado ao jogo começa a interferir com as atividades diárias;
- As atividades previstas são abandonadas para possibilitar jogar mais tempo;
- Apesar do jogador saber que está a proceder mal, continua a jogar.

No que concerne à preferência dos jogos que envolvem violência, Chóliz & Marco (2011) realçam o facto de estes serem da preferência dos rapazes enquanto as raparigas preferem jogos com relevo para aspetos socio afetivos e educativos.

Results by gender showed differences between boys and girls, both in use patterns (boys played more often and longer than did girls) and type of game: boys mostly played sports and racing games, and preferred shooter games and games with graphic violence, whereas girls tended to play games that are characteristically socio-affective and educational, in addition to arcade action games. (p. 423)

2.5. A influência dos videojogos no rendimento escolar

Com frequência ouvimos por parte dos educadores a afirmação de que os jogos contribuem em parte para o fraco rendimento escolar de alguns alunos. Num estudo efetuado por Marques, Silva & Marques (2011) verificou-se que em turmas com maior sucesso escolar não têm a maior percentagem de jogadores. Porém, concluem que o facto de os alunos serem jogadores de videojogos não afeta o seu rendimento escolar. O mesmo estudo permitiu considerar que a utilização de videojogos pode ser motivante em alunos com rendimentos escolares mais baixos, potenciando a aquisição de habilidades cognitivas. Marques, Silva & Marques (2011) consideram:

A prática assídua de jogar videojogos poderá desenvolver competências extraescolar determinantes para o sucesso escolar, como a capacidade de raciocínio e prazer pela descoberta.[...] Estas duas práticas aliadas – estudar e jogar – se complementam, valorizando a perspetiva do Edutainment. (p.25)

Contudo, não negligenciar a evidência apresentada por Torres, Zagalo & Branco (2006) de que os Videojogos têm aumentado a sua extensão e complexidade e conseguem desencadear o interesse de cada vez mais pessoas enquanto, por outro lado, se verifica um desinteresse crescente pela escola.

Os jovens de percurso escolar diferenciado demonstram interesse pelo jogo, não contrariando a tendência generalizada do aumento de jogadores em parte fruto das campanhas concertadas da indústria de videojogos e do entusiasmo que desperta esta atividade lúdica.

Capítulo III

Os jovens no universo cultural dos jogos

As alterações tecnológicas e as novas formas de diversão

Motivação dos jovens para o uso de videojogos

A cultura dos jogos

A geração *Screenager*

Os jogos e a interatividade

No presente capítulo pretendemos compreender o universo cultural dos jogos e a envolvimento dos jovens no mesmo. Abordamos as características dos videojogos que possibilitam classificá-los como um elemento cultural. Também discorreremos sobre a geração *Screenager*, que apresenta facilidade em lidar com tecnologia.

3. Os jovens no universo cultural dos jogos

Na atualidade verificamos que um grande número de crianças abdicam dos jogos na rua para ficarem absorvidos com jogos no computador ou outro elemento tecnológico, demonstrando fascínio pelo que vê e vive naquele momento. Tudo o que nos rodeia remete para o uso de tecnologia, segundo Moita (2006) grande parte das ações e relações das pessoas de uma forma geral é mediada por objetos eletrônicos. No seguimento desta ideia da dificuldade que o homem apresenta em desligar-se literalmente do computador, Turkel (2007) citado por Raleiras (2007) considera que o *humano* e a *máquina* situam-se lado a lado, sendo cada vez mais subjetiva a diferença construída entre ambos.

Importa compreender que os videojogos podem contribuir para o desenvolvimento de algumas potencialidades, no entanto não podemos ignorar que também apresentam alguns perigos para os jovens. Os videojogos permitem ao jogador criar situações reais baseadas em situações culturais, económicas ou governamentais (Kaye, 2005), têm o potencial de não representar apenas a realidade, mas também de a modelar através de simulações (Frasca, 2001). Em relação ao universo cultural, segundo Pereira & Caralho (2005), este alarga-se às diferentes esferas da sociedade, o qual pode ser positivo, transmitindo, desta forma, uma posição que pode ser de índole política e social ou somente comercial.

Huizinga (2001) apresenta as cinco características de um jogo para se tornar um elemento da cultura. Assim, identifica como primeira característica o facto de ser livre, fenómeno próprio de qualquer atividade lúdica. A segunda característica é que não pertence à vida “real”, ao aderir a um jogo estamos num interregno da vida real. A terceira característica diz respeito ao estabelecimento de uma fronteira temporal e espacial com a vida real. Como quarta característica o mesmo autor identifica a existência de elementos como tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. Finalmente, a quinta característica está associada à imprevisibilidade, incerteza e o acaso do jogo que gera tensão.

3.1. As alterações tecnológicas e as novas formas de diversão

Com o passar do tempo, assistimos a evoluções ao nível dos jogos. Cordeiro (2011) remete para o facto do motor desta evolução ter sido os avanços tecnológicos que surgem em cada geração, tornando obsoletos os paradigmas vigentes e abrindo portas para novas possibilidades.

As diferentes marcas rivalizam entre si pela apresentação de soluções ao nível dos interfaces físicos, poder de processamento, armazenamento, portabilidade e resolução (som e imagem), o que impacta na própria conceção dos jogos, permitindo que estes explorem novas formas de interação e incrementem o grau de realismo e imersão até então atingido. (Cordeiro, 2011)

No mundo em que nos movimentamos, Rushkoff (1999) compara-nos, em termos tecnológicos, a imigrantes recém-chegados a uma terra estrangeira. Esta ideia pressupõe logo, segundo o mesmo autor, que as crianças, têm mais facilidade em integrar-se numa nova cultura e aprender a nova língua com mais facilidade que o adulto.

3.2. Motivação dos jovens para o uso de videojogos

Dos estudos efetuados encontrámos referência a diversos fatores que motivam os jovens a dedicar algum do seu tempo disponível aos videojogos. É inegável que, com as mudanças que presenciamos nas rotinas dos jovens, as novas tecnologias trouxeram novas formas de interação sem fronteiras (Lévy, 1999), o que naturalmente é um aspeto motivador para os mais novos. Num estudo realizado por Marques (2006), um outro fator de grande motivação é o facto de os videojogos contribuírem para a experiência formativa vivenciada pela juventude com informações, valores e saberes que, via audiovisual, chegam de forma mais apelativa.

Moita (2004) remete para o facto de os videojogos parecerem possibilitar uma inserção cultural, ainda que virtual, não muito diferente das experiências vividas com os jogos "tradicionais" e com as antigas competições, aqui incluídas na mesma categoria do jogo.

Na maioria das vezes, as competições aconteciam exatamente para demonstrar a superioridade dos homens, de grupos, de comunidades ou de países.

Rodrigues (2002, p.5) a esse respeito considerou:

Esta sensación de placer que caracteriza al juego, en términos generales, se traduce en risa, humor, diversión, disfrute y entretenimiento. Aun siendo conscientes de la multitud y variedad de motivaciones personales que pueden llevarnos a jugar, es muy probable que una de las principales razones común a todos nosotros sea el hecho de divertirnos.

3.3. A cultura dos jogos

O conceito de cultura, na perspectiva de Geertz (1989), citado por Alves (2004, p.24), não se limita apenas a um conjunto de costumes, instituições e obras que constituem a herança cultural de uma comunidade. A cultura deve ser entendida como:

Um sistema semiótico, que envolve textos, sons, imagens, luz, cores, formas e gestos, que são percebidos, armazenados e divulgados mediante a função cognitiva da memória, a qual não se estrutura de forma individual, mas, coletiva.

Os jovens *Screenagers* vivem imersos na cultura da simulação. Logo, somos todos forasteiros numa nova cultura.

Desde sempre, os jogos fizeram parte da cultura dos povos, como menciona Abreu (2003), não só nas culturas primitivas, mas também na cultura contemporânea. A evolução e crescimento de vendas de videojogos são equiparados à venda de cigarros pelo facto de apesar de subir de preço, o número de consumidores deste artefacto cultural aumenta. A áurea má dos jogos é um tanto óbvia. Como tudo, o que gerar prazer ao ser humano, o jogo também pode se tornar uma compulsão, trazendo prejuízos pessoais ao dependente. No entanto, o lado bom tem vindo a ser realçado, após vários estudos psicopedagógicos que retrataram a importância do jogo no desenvolvimento infantil (Abreu, 2003).

A cultura do caos é vivida pelos jovens atualmente, no entender de Moita (2006), com muita naturalidade. Estes convivem sem dificuldade com a linguagem icónica e sonora, que lhes possibilita a compreensão rápida da mensagem a partir da imagem e do contexto na qual está inserida.

3.3.1. A geração Screenager

O termo *screenager* foi indicado por Sathler (2005, p.21) como sendo inventado por Douglas Rushkoff para se referir aos adolescentes que cresceram em frente às telas da televisão, do computador ou telemóveis. Esclarece o termo da seguinte forma:

Gente que gastou, em média, mais de quatro horas diárias lidando com imagens, textos, músicas, animações, interações e sons mediados por aparelhos variados[...] Quem é *screenage* tem mais facilidade em lidar com tecnologias digitais e manipular informações em telas diversa e simultâneas.

A característica salientada por Sathler (2005) em relação à geração *screenager*, que nasceu a partir da década de 1980, prende-se com o facto de estes tenderem à superficialidade, pois apesar de receberem imensa informação, muitas vezes resumem o conhecimento aos títulos e às fotos, sem aprofundar o conhecimento, tornando-se pessoas que sabem sobre tudo, mas não entendem o suficiente sobre nada. Esta superficialidade significa falta de reflexão que pode levar à passividade. A capacidade e facilidade dos jovens em lidar com tecnologia estão patentes num exemplo bem concreto apresentado por Marcovitch (2002) quando relembra uma situação com a qual qualquer família tem de lidar quando compra um equipamento tecnológico: os avós afastam-se da nova máquina, os pais descobrem a tecnologia com a leitura do manual e os filhos abrem a caixa e começam a usar.

3.3.2. Os jogos e a interatividade

A geração que acabamos de identificar como *Screenager* também conhecida por Geração Net são, como identifica Alves (2004) filhos da era digital, que exigem interatividade. Relativamente a este fenómeno da interatividade dos videojogos, Levy (1999, p.80) salienta:

No videogame, cada jogador, ao agir sobre o joystick, dataglove ou outros controles, modifica em primeiro tempo sua imagem no espaço do jogo(...) Para envolver-se de verdade, o jogador deve projetar-se na personagem que o representa e, portanto, ao mesmo tempo, no campo das ameaças, forças e oportunidades em que vive, no mundo virtual comum. A cada “golpe”, o jogador envia o seu parceiro uma outra imagem de si mesmo e de seu mundo comum, imagens que o parceiro recebe diretamente e que o afetam imediatamente. A imagem é a imagem dupla da situação e do jogador.

Segundo Alves (2004) os jogos RPG (Role-Playing Game), jogos de representação de papéis potencializam a interatividade num grau mais elevado, criando ambientes que se transformam em verdadeiros filmes interativos, construídos a partir da participação de inúmeros interatores. A mesma autora refere (Idem. p.51)

A possibilidade de criar caminhos e cenários inexistentes, nos quais o jogador utiliza os conteúdos que permeiam o seu imaginário para construir narrativas que não estão pré-definidas, caracteriza a interatividade, o que potencializa a imersão em um universo de histórias, em que o player ocupa o papel de interator.

Quando o jogador tem a possibilidade de criar os cenários e constrói uma narrativa não pré-definida, a mesma autora remete para a caracterização da interatividade que potencializa a imersão num universo histórico, no qual o jogador ocupa o papel de interator.

Portanto, nos videojogos é possível imergir, vivenciar e transportar-se psicologicamente para um lugar que requer toda a atenção e concentração dos sentidos, contribuindo para uma estimulação sensorial.

Na investigação pretendemos explorar os aspetos que atraem esta geração Net quando jogam em ambientes que proporcionam a interatividade.

Capítulo IV

Enquadramento metodológico da investigação

Introdução

Estudo Exploratório

Questões do estudo

A Amostra

Instrumentos de investigação

Caraterização dos Instrumentos

Recolha e Tratamento dos Dados

Neste capítulo iremos aprofundar a nossa opção pela metodologia adotada para responder aos objetivos do estudo. Um outro aspeto abordado está relacionado com a população em estudo, composta por dois grupos de alunos.

Próximo do final do capítulo abordámos as dimensões do estudo e acabámos com a explicação sobre as questões relacionadas com o como, quando e como foram recolhidos os dados.

4.1. Introdução

Da análise da literatura realizada, entendemos que existem alguns estudos relativos à temática dos videojogos, no entanto ainda são escassos. Particularmente centrados na análise comparativa entre alunos com percursos diferentes do nível de ensino que nos propusemos estudar, não encontramos nenhum estudo. Percebemos que os videojogos estão presentes na vida quotidiana dos nossos jovens e que representam importância nas suas vidas. Tendo em atenção os avanços na área da tecnologia, o aumento de interesse e entusiasmo por parte dos jovens pelos videojogos, entendemos pertinente levar a cabo um estudo exploratório sobre os hábitos e preferências dos jovens do nível secundário, com percursos académicos diferenciados, ou seja, o curso de prosseguimento de estudos e o curso profissional.

Do ponto de vista dos objetivos deste estudo, podemos classificá-lo como sendo exploratório, querendo conhecer os hábitos de utilização de videojogos, as preferências e conhecer a perceção que têm os pais sobre a temática e hábitos dos filhos. Centrámos o nosso modelo de investigação de tipo exploratório. O método de investigação assenta no método misto, quantitativo quando recorremos a dados numérico e qualitativo no tratamento das entrevistas aos encarregados de educação.

4.2. Estudo Exploratório

Neste estudo consideramos pertinente seguir uma metodologia de investigação qualitativa e interpretativa, pois entende-se que será a mais adequada para perceber os processos, os produtos, os fenómenos inerentes à problemática desta investigação – Os jovens e os videojogos. A pesquisa exploratória vai ao encontro de uma abordagem do fenómeno pelo levantamento de informações que poderão levar o investigador a conhecer mais a seu respeito. A pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema (Gerhardt & Silveira, 2009, p.35).

A metodologia requereu a aplicação de inquéritos a alunos do nível de ensino a que se propôs este estudo, 11º ano, e entrevistas a encarregados de educação. A pesquisa exploratória visou proporcionar uma visão geral quanto à relação dos jovens em estudo, com percursos académicos diferentes com os videojogos no Agrupamento de Escolas de Valdevez.

Realizámos a recolha de dados recorrendo a inquéritos por questionário e entrevistas aplicadas presencialmente, procedendo-se depois à organização dos dados, optámos pela técnica de estatística descritiva.

4.3. Questões do estudo

O objetivo do estudo está ligado à problemática centrada na identificação das diferenças entre os jovens com diferentes percursos escolares na relação que estabelecem com os videojogos. O grau de dependência dos jovens, as razões das suas preferências e as motivações para os videojogos são problemáticos relacionados. No entanto, consideramos que temos de explorar **questões** diretamente relacionadas com a problemática, como por exemplo:

- Qual a importância dos jogos para a atividade educativa?
- Será que os professores do ensino secundário recorrem ou sugerem determinados videojogos para desenvolvimento de competências essenciais previstas no currículo escolar?
- Os encarregados de educação revelam conhecimentos em relação aos benefícios e prejuízos dos videojogos?
- Qual a perceção dos jovens relativamente ao impacto dos jogos no desenvolvimento das dimensões cognitivas?
- Qual o grau de dependência dos jovens em estudo e frequência com que acedem aos jogos informáticos?
- Quais os tipos de jogos que preferem?

4.4. A amostra

A amostra do estudo seguiu as sugestões apresentadas por diversos estudiosos, foi selecionada em função dos objetivos.

A amostragem é por conveniência, dado que recorremos a grupos intactos já constituídos. As duas turmas do 11º ano de escolaridade caracterizam-se por percursos académicos distintos: uma destinada a prosseguimentos de estudos e a outra de carácter profissionalizante.

A turma do curso Científico-Humanísticos de Ciências e Tecnologias é composta por 21 alunos, 9 do sexo masculino e 12 do sexo feminino, e a turma de Técnico de Manutenção Industrial-Mecatrónica Automóveis constituída por 18 elementos todos do sexo masculino.

O estudo também envolveu 4 encarregados de educação, dois do género masculino e dois do género feminino.

Tendo em conta que o estudo pretende estabelecer comparações a vários níveis, começamos por apresentar os dados em termos comparativos, no que respeita às idades dos alunos e número de retenções. No que diz respeito ao género dos alunos, no conjunto das duas turmas, a amostra é constituída por 27 rapazes e 12 raparigas.

Por idades, os gráficos 1 e 2 mostram que a idade dos alunos varia entre os 16 e 19 anos, encontrando-se a maioria com 16 anos. No curso profissional verificámos que uma percentagem considerável (33%) tem 18 anos, sendo este dado indicador da existência de uma retenção ao longo do percurso educativo.

Gráfico 1: Alunos por idades - Curso de Ciências e Tecnologias

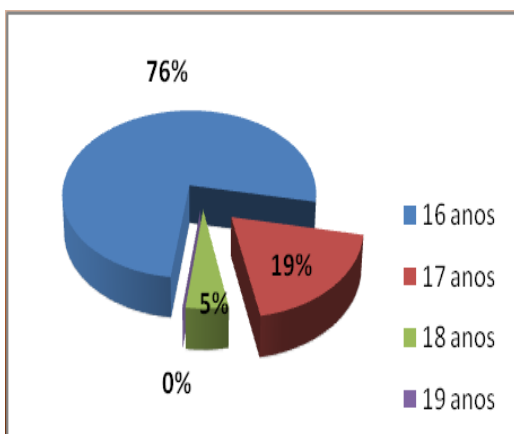
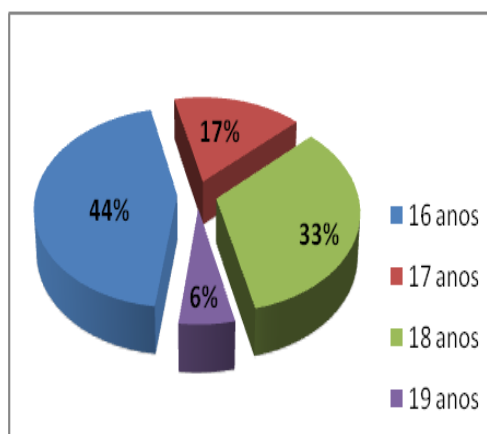


Gráfico 2: Alunos por idades - Curso Profissional – Mecatrónica Automóveis



No que diz respeito ao número de retenções verifica-se que os alunos do curso profissional apresentam um maior número de retenções, 9 alunos reprovaram um ano ao longo do seu percurso escolar ou mais. No curso Científico-Humanístico só um aluno reprovou uma vez.

Tabela 2: Retenções

Percurso escolar	Nº de Retenções				
	0	1	2	3	4
Curso profissional	9	6	2	0	1
Curso científico	20	1	0	0	0

4.5. Instrumentos de investigação

Na escolha dos instrumentos de investigação tivemos em atenção o que Bardin (1977) defende enquanto critério de elegibilidade dos instrumentos a regra da homogeneidade, isto é, devem obedecer a critérios precisos de escolha e não apresentar demasiada singularidade.

Selecionamos as entrevistas e os questionários como instrumentos, o que, ainda segundo o mesmo autor, no caso das entrevistas aos encarregados de educação foram realizadas pelo mesmo individuo de modo a poder compara entre si os resultados individuais.

Na opinião de Quivy (1998) o inquérito por questionário deverá ser utilizado quando se tem como objetivo conhecer uma população (comportamentos, valores, opiniões); analisar um “fenómeno social que se julga poder apreender melhor a partir de informações relativas aos indivíduos” da população alvo e/ou questionar um grande número de pessoas. A entrevista exploratória visa, segundo Quivy (1998), levar o interlocutor a exprimir as suas vivências ou a sua opinião sobre o problema que interessa ao investigador, como tal, a mesma deve ser conduzida de forma aberta e flexível onde se deve evitar questionar em demasia o entrevistado mas com o mínimo de intervenções possíveis, de forma a incitá-lo a aprofundar certos aspetos do tema abordado.

Os inquéritos efetuados sobre o tema em estudo foram realizados seguindo técnica semelhante e realizou-se pelo mesmo individuo, com o objetivo de podermos estabelecer comparação entre os resultados. Deste modo seguimos a orientação de Bardin (1977).

Nesta investigação recorreremos a duas ferramentas: o guião de entrevista e o questionário. Nos inquéritos por questionário é necessário que cada questão seja perfeitamente clara, que não suscite ambiguidade e que o inquirido saiba claramente o que se espera dele. Qualquer erro ou qualquer ambiguidade, repercutir-se-á na totalidade das operações ulteriores até às conclusões finais (Ghiglione e Matalon, 1992).

Os questionários, constituídos por questões fechadas e abertas, foram testados num grupo de testagem (validação) de 20 alunos, com o propósito de verificar a ocorrência de incoerências. Recorremos a este instrumento com o propósito de recolher dados acerca das preferências dos alunos em matéria de videojogos. Não selecionamos somente os alunos que jogavam videojogos, pois também era do nosso interesse perceber quantos alunos não destinavam tempo aos jogos e a sua opinião em relação à temática.

É de referir que o inquérito por questionário foi construído com base num instrumento previamente existente. A esse respeito Coutinho (2011) citando (Black, 1993, Wiersma, 1995; Punch, 1998; Schutt,199) enfatiza a necessidade de adequar os instrumentos ao estudo quando refere “a adequação dos instrumentos de medida às variáveis, conceitos ou fenómenos que se quer medir é condição sine qua non para a qualidade final da investigação.”

A entrevista a que também recorreremos, classificada como uma técnica de “interação social” em que o investigador procura obter dados e a outra se apresenta como fonte de informação. Sendo o estudo de carácter exploratório, as entrevistas aos encarregados de educação foram semiestruturadas, isto é, seguiram um roteiro previamente estabelecido, mas permitiu-se que o entrevistado falasse livremente acerca do assunto dos videojogos em geral. No guião de entrevista constam as questões e a sequência de as colocar aos 4 encarregados de educação, tendo sido colocadas pelo próprio investigador.

4.6. Caracterização dos instrumentos

Com base na revisão de literatura efetuada construímos dimensões de análise de forma a possibilitar a análise de modo articulada e objetiva, permitindo delimitar as diferentes vertentes relacionadas com os videojogos e uma melhor estruturação do estudo.

Na construção dos questionários procurámos analisar os seguintes aspetos: hábitos e frequência de jogo; motivação para o uso de videojogos e potenciais de videojogos, recorrendo aos instrumentos de recolha de dados anteriormente descritos.

Inicialmente, pretendemos compreender a frequência e os momentos em que os jovens utilizam os videojogos e importa também perceber se os encarregados de educação têm noção de quanto tempo os jovens destinam a essa atividade, o local onde jogam e a tipologia dos jogos que adquirem. É de todo relevante perceber o controlo parental prestado na idade dos jovens em estudo e como “entram” os jogos na vida de jovens, que já definiram de certo modo alguns projetos de vida.

Também é nossa pretensão abordar questões relacionadas com as razões que contribuem para o uso dos videojogos, aspetos relevante no nosso estudo, visto que centrámos muito a revisão bibliográfica nessa temática. As questões nesta dimensão relacionam-se com as razões que contribuem para a desejo ou necessidade de jogar, as preferências pelas temáticas de jogos. De modo a compreender a relevância que têm os videojogos apresentámos uma questão na qual os alunos tiveram de ordenar por escala de tempo determinadas tarefas que habitualmente desenvolvem, com a finalidade de perceber o grau de importância atribuído aos jogos.

Neste estudo os jovens identificam os aspetos atrativos e as potencialidades que um jogo deve ter, aspeto particularmente relevante pois na revisão de literatura focámos assuntos relacionados com as habilidades dos jogos, os aspetos negativos e as preocupações subjacentes ao uso de videojogos por parte de jovens em idade escolar.

4.7. Recolha e tratamento dos dados

O questionário foi aplicado, em janeiro de 2013, a um pequeno grupo de alunos de uma turma do 11º ano, do curso científico, para testagem, tendo verificado que algumas questões suscitavam dúvidas, o que permitiu reformulá-las. O questionário, após termos efetuado as alterações necessárias, foi aplicado no mês de fevereiro de 2013 nas duas turmas em estudo.

O momento da aplicação do questionário foi previamente agendado com os diretores de turma de forma a não causar perturbação nas atividades letivas. O preenchimento do mesmo foi realizado sem qualquer dificuldade pois não foram levantadas questões por parte dos alunos.

Para o tratamento dos dados dos questionários recorreremos ao *software* Microsoft Excel por considerarmos que permite a análise estatística descritiva identificada por Coutinho (2011) como passível de organizar e descrever dados de forma clara e trazer à luz as diferenças, relações e/ou padrões. Também considera que a estatística descritiva tem a função de obter uma primeira leitura dos dados, capaz de dar uma ideia acerca da forma e distribuição dos dados. Os dados obtidos foram registados numa folha de cálculo do Microsoft Office Excel 2007 que posteriormente permitiu a construção dos gráficos.

As entrevistas foram realizadas no mês de março de 2013 junto de 4 encarregados de educação dos alunos que responderam aos questionários, 2 pais e 2 mães, tendo sido agendadas para o efeito. O contacto com os entrevistados possibilitou a adaptação das questões e pedir informação adicional sempre que se revelou necessário. Os dados foram articulados com a revisão da literatura.

As entrevistas aos encarregados de educação tiveram sensivelmente 15 minutos de duração e foram transcritas depois da sua realização para posterior tratamento da informação. Antes de passar às questões propriamente ditas, houve a necessidade de contextualizar e expor a finalidade da entrevista, contribuindo deste modo para o encarregado de educação estar à vontade para expressar as suas perceções relativamente à temática dos videojogos. Os 4 encarregados de educação não manifestaram qualquer obstáculo à realização da entrevista, expuseram o seu ponto de vista de forma desinibida e bastante convictos das suas perceções.

Capítulo V

Apresentação, Análise e Discussão dos Resultados

Apresentação e análise de resultados

Hábitos e preferências de jogo

Motivação para o uso de videojogos

Potenciais dos videojogos

Discussão dos resultados

Neste capítulo pretendemos apresentar e analisar os dados obtidos com recurso aos instrumentos: questionários e entrevistas, relativamente aos hábitos e preferências de jogos, as motivações dos jovens em relação ao uso dos videojogos e os potenciais dos mesmos segundo a visão dos jovens e dos encarregados de educação.

Num segundo momento, confrontamos os dados do nosso estudo com os dados obtidos noutros publicados de forma a poder verificar as coincidências e as discrepâncias.

Também foi nosso interesse compreender a representação que os pais têm em relação ao tempo de jogo disponibilizado pelos filhos.

5.1. Apresentação e análise de resultados

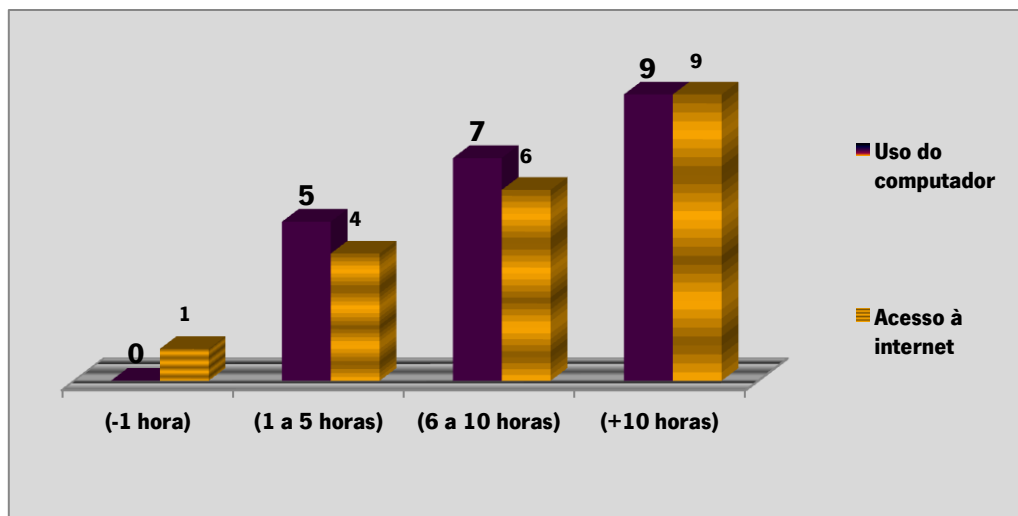
Após a recolha dos dados passamos à análise e interpretação dos resultados, que assenta numa análise descritiva e interpretativa, comparativa entre os dois cursos em estudo.

A apresentação dos resultados será feita em função das dimensões: Hábitos e preferências de jogo; motivação para o uso de videojogos e os potenciais dos videojogos. As duas turmas serão identificadas com recurso à terminologia mais recorrente: Curso Profissional e Curso de Ciências e Tecnologias.

5.1.1. Hábitos e preferências de jogo

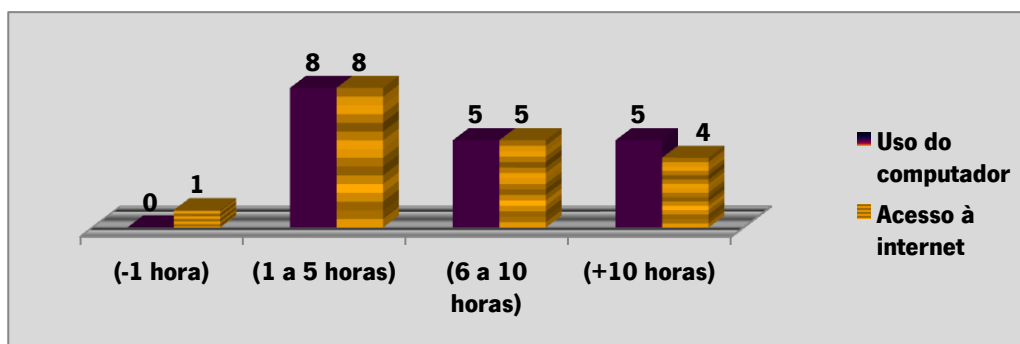
Antes de analisar as preferências em relação às modalidades de jogo dos dois grupos em estudo, interessa compreender os hábitos quanto ao uso do computador e da Internet.

Gráfico 3: Uso semanal do computador e acesso à Internet - Curso de Ciências e Tecnologias



Assim, verificamos no gráfico 3 que um número significativo dos jovens que visa o prosseguimento de estudos (Curso de Ciências e Tecnologias), utilizam o computador mais de 10 horas semanalmente recorrendo à Internet. Por outro lado, os alunos do curso profissional, a maioria (N=8), usa o computador entre 1 a 5 horas por semana (gráfico 4). Destaca-se o facto de nos dois grupos os alunos que recorrem ao computador mais horas semanais, fazem-no com necessidade de ir à Internet.

Gráfico 4: Uso semanal do computador e acesso à Internet - Curso Profissional



Quanto à utilização de videojogos (gráfico 5 e 6) verificámos que a percentagem é considerável em ambos os cursos. Só 11% dos alunos do curso profissional não joga videojogos enquanto no curso de ciências e tecnologias o número de alunos que não joga é de 43%. Importa relembrar que o curso profissional não é composto por qualquer elemento do sexo feminino e da revisão da literatura efetuada, entre eles o de Moita (2006), considera que os rapazes recorrem mais a videojogos do que raparigas.

Gráfico 5: Utilização de videojogos - Curso de Ciências e Tecnologias

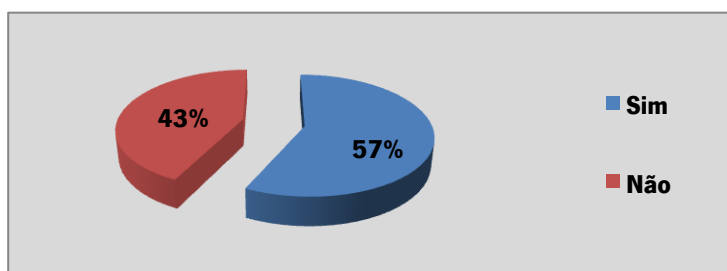
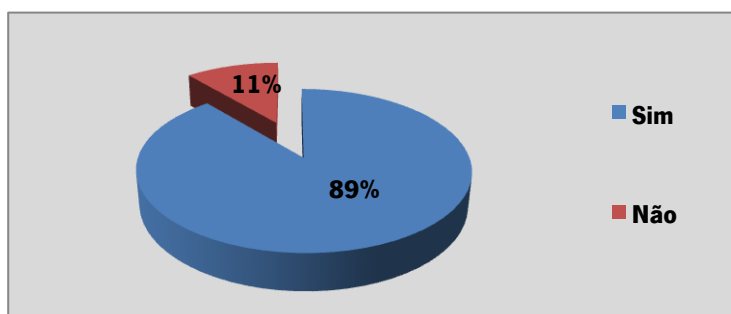
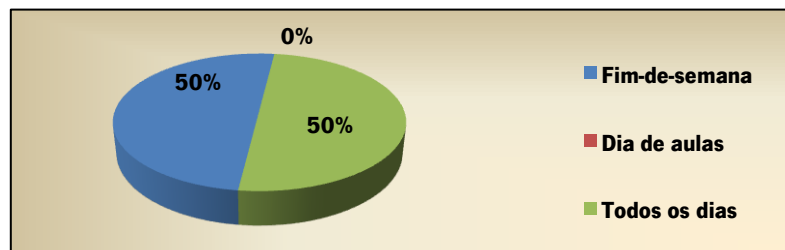


Gráfico 6: Utilização de videojogos - Curso Profissional



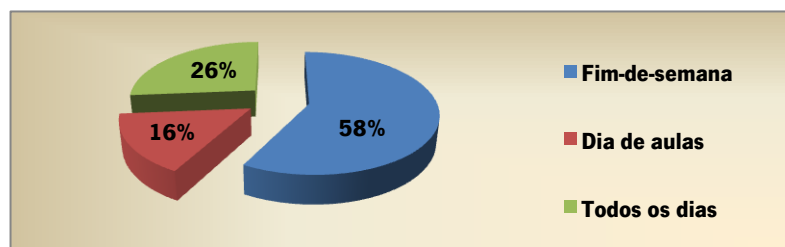
Questionados relativamente aos momentos em que jogam, o gráfico 7 indica que 50% dos alunos do curso de Ciências e Tecnologias usam videojogos no fim-de-semana e 50% todos os dias.

Gráfico 7: Quando jogam videojogos - Curso de Ciências e Tecnologias



No curso profissional verifica-se que 16% só usa videojogos em dias de aulas e os restante 84% usam no fim-de-semana ou mesmo todos os dias.

Gráfico 8: Quando jogam videojogos - Curso Profissional



Sabendo que na vida de um jovem outras atividades são relevantes, pedimos que os alunos organizassem as tarefas segundo o tempo que disponibilizam de forma hierarquizada numa escala de 6 níveis (0 representa menos tempo e 6 mais tempo), obtendo os dados representados nas tabelas abaixo apresentada.

Tabela 3: Tarefas e tempos disponibilizados - Curso Profissional

Tarefas \ Tempo	Tempo						
	0	1	2	3	4	5	6
Realizar as tarefas escolares	1	8	4	2	1	1	1
Jogar videojogos	1	1	1	5	4	5	1
Ler	3	8	5	1	0	1	0
Ver TV	1	1	3	2	5	3	3
Sair com os amigos	0	0	1	5	2	4	6
Jogar ao ar livre	2	1	1	3	6	3	2

Os dados representados demonstram que, maioritariamente, os alunos do curso profissional destinam menos horas a ler e a realizar tarefas escolares e mais no convívio com os amigos e a jogar videojogos. De realçar que as opções apresentadas não identificam atividades relacionadas com o curso em que se encontram inseridos, na área da mecânica.

Os alunos que frequentam o curso de Ciências e Tecnologias dedicam mais tempo a conviver com os amigos e seguidamente a realizar as tarefas escolares. A leitura também é identificada como a atividade a que os alunos dedicam menos tempo.

Tabela 4: Atividades e tempos disponibilizados - Curso de Ciências e Tecnologias

Tarefas \ Tempo	0	1	2	3	4	5	6
Realizar as tarefas escolares	0	1	1	5	2	8	4
Jogar videojogos	6	3	4	1	3	3	1
Ler	0	11	6	2	2	0	0
Ver TV	0	0	5	6	4	4	2
Sair com os amigos	0	1	1	5	4	2	8
Jogar ao ar livre	2	3	4	2	5	4	1

Os resultados vão de encontro aos estudos já realizados, nomeadamente de Rodríguez (2002), que refere que os jovens manifestam preferência pelas atividades lúdicas que implicam o desenvolver as relações sociais, delegando para segundo plano o que se prende com outro tipo de atividade, na qual se inclui o uso de videojogos. Nas entrevistas realizadas aos encarregados de educação também constatámos que dois pais destacam esta preferência dos filhos.

Em relação à forma como gostam de jogar, em ambos os percursos escolares, os gráficos mostram que preferem jogar sozinhos, não apresentando diferenças relevantes.

Gráfico 9: Modalidade de jogo - Curso Profissional

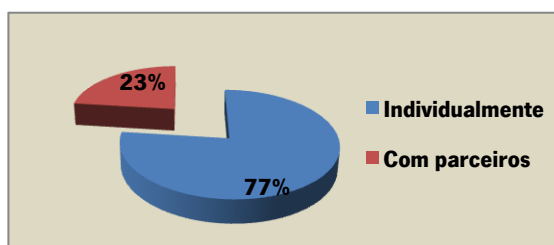
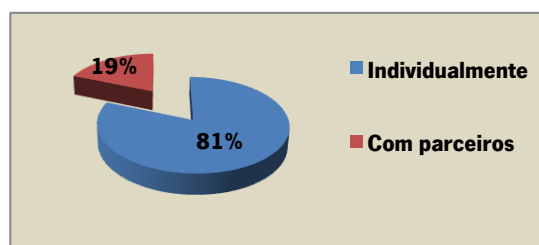


Gráfico 10: Modalidade de jogo - Curso de Ciências e Tecnologias



Na questão sobre **quem joga mais videogames**, a percepção por parte dos dois grupos de alunos é igual à representada em vários estudos, ou seja que os jovens o sexo masculino são quem joga mais, Cardoso (2008) entende que o mundo dos videogames sempre foi dominado pelo sexo masculino, posição completamente partilhada pelos alunos do curso científico.

Esta constatação reforça o que Rodriguez (2002) defende quando afirma que os jogos são coisas de rapazes, logo, inevitavelmente são os que mais e melhor jogam.

Gráfico 11: Quem joga mais videogames - Curso de Ciências e Tecnologias

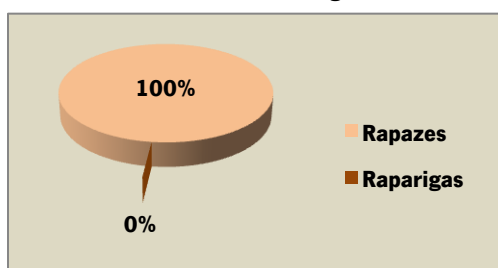
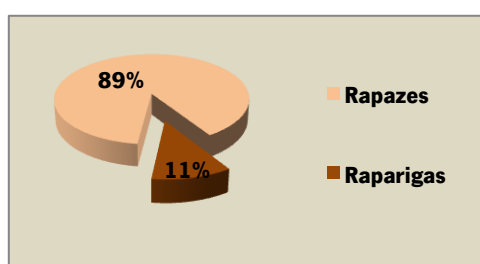


Gráfico 12: Quem joga mais videogames - Curso Profissional



Relativamente à **frequência com que os jovens recorrem aos videogames** verificámos que a maioria dos alunos do curso de ciências respondeu que utilizam bastante os videogames (3 a 4 dias da semana) ou diariamente, enquanto os alunos do curso profissional na sua maioria afirmaram que recorrem com menor frequência (1 a 2 dias por semana) a videogames.

Gráfico 13: Frequência de utilização de videogames - Curso Profissional

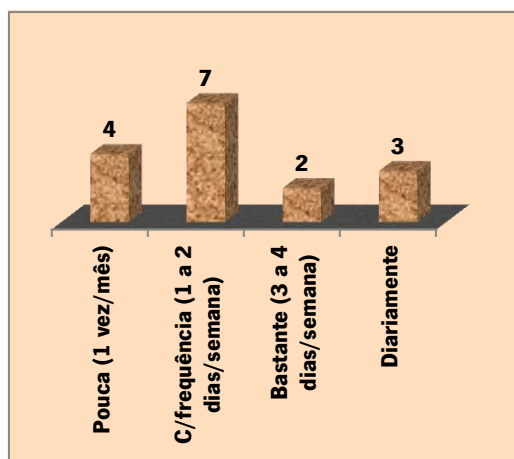
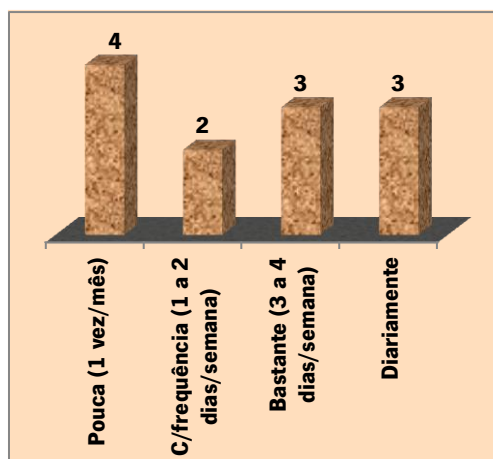
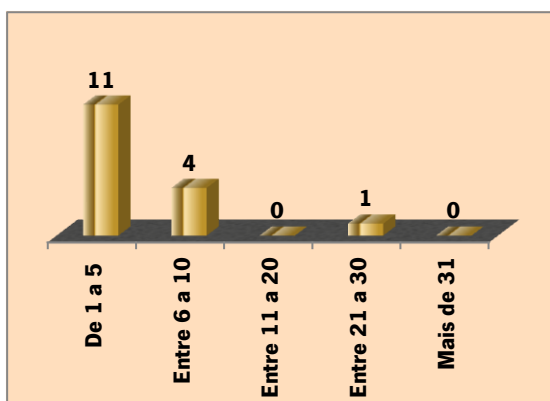


Gráfico 14: Frequência de utilização de videogames - Curso de Ciência e Tecnologias

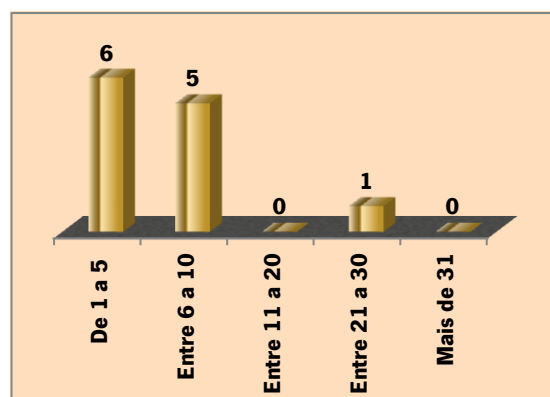


Entendemos particularmente importante compreender o tempo disponibilizado por parte dos alunos na utilização dos videojogos. Assim, constatamos que nas duas turmas a maioria dedica 1 a 5 horas por semana ao jogo e nenhum aluno joga mais de 31 horas por semana.

**Gráfico 15: Horas de jogo semanal
- Curso Profissional**



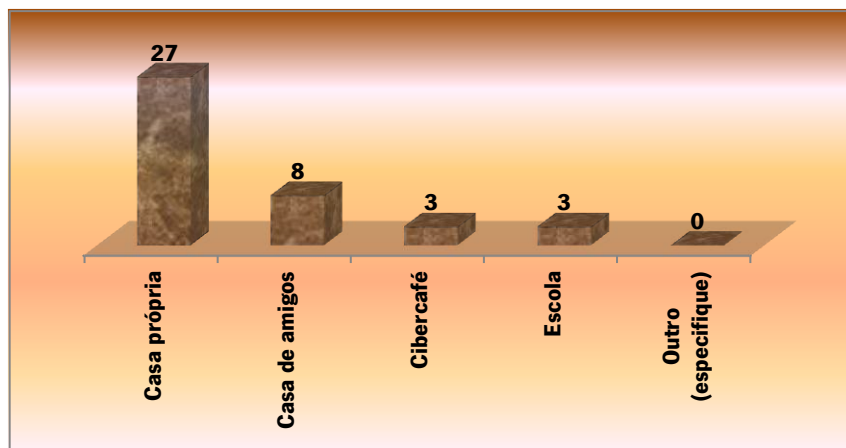
**Gráfico 16: Horas de jogo semanal
- Curso de Ciências e Tecnologias**



Não se identificaram diferenças substanciais no que concerne ao local onde os dois grupos de jovens costumam jogar.

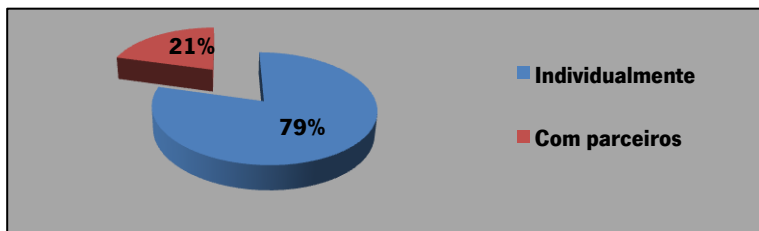
Como indica o gráfico 17 a maioria refere jogar em casa e logo a seguir em casa de amigos, local onde não é confrontado com a agitação própria de uma escola ou local público.

Gráfico 17: Local do jogo de videojogos



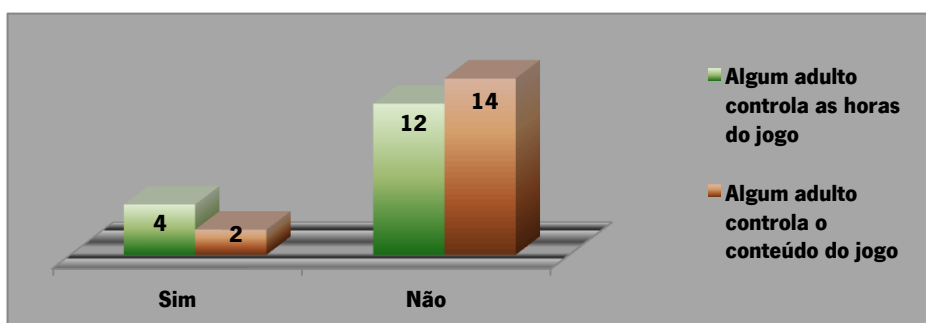
Quando questionados sobre a forma como habitualmente jogam, a maioria respondeu que jogam sozinhos.

Gráfico 18: Como costumam jogar



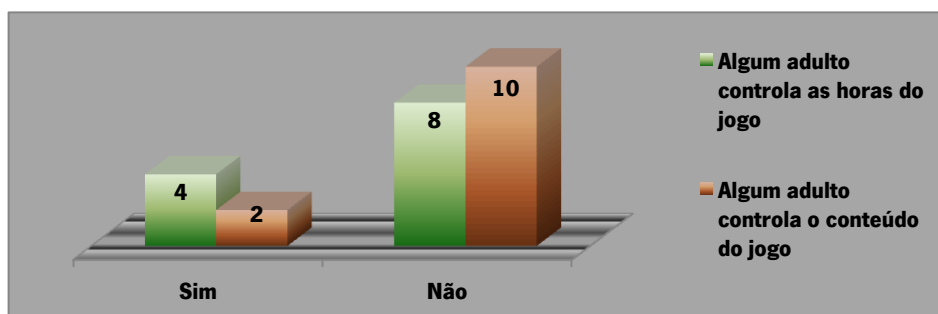
O elevado número de alunos a responder que não são controlados por parte dos pais em matéria de jogos pode estar associado ao facto de se tratar de jovens de 16 anos que, no entender dos pais, não necessitam de um controlo quando estão a jogar.

Gráfico 19: Controle das horas e conteúdo do jogo - Curso Profissional



No entanto, 35% dos alunos do curso científico - humanístico afirmaram que os pais controlam as horas de jogo. Quanto ao controlo parental, em ambas as turmas, verificámos que um número considerável afirma que não são controlados pelos pais, tanto nas horas como nos conteúdos dos jogos.

Gráfico 20: Controle das horas e conteúdo do jogo – Curso de Ciências e Tecnologias



Fazendo uma análise comparativa podemos entender pelos resultados obtidos que os pais dos alunos não exercem muito controlo sobre as horas e conteúdos dos jogos utilizados pelos filhos. No estudo de Gutieréz (2004) conclui-se que nem sempre os pais controlam o tempo e os conteúdos dos jogos, situação que se confirma neste estudo.

O modo de **aquisição dos jogos** diverge, pois a maioria dos alunos do curso profissional (N=11) afirmam que comprem os jogos. Enquanto os alunos do curso científico-humanístico recorrem aos jogos através da Internet (N=8), pirateados (N=7) e comprados (N=7).

Gráfico 21: Modo de aquisição dos videojogos - Curso Profissional

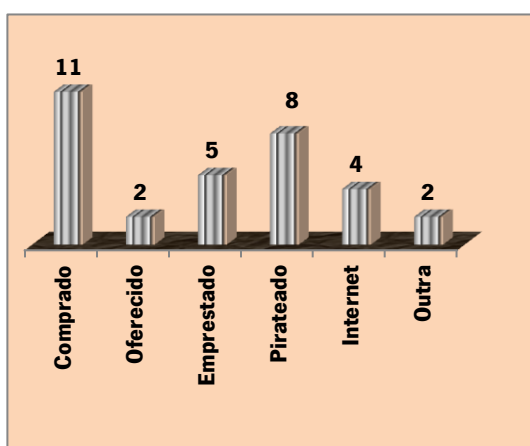
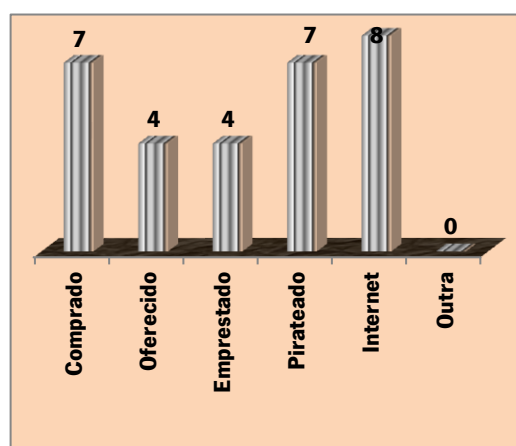


Gráfico 22: Modo de aquisição dos videojogos - Curso de Ciências e Tecnologias



5.1.1.1 Jogos utilizados habitualmente

Quanto aos jogos que habitualmente utilizam, os jovens do curso profissional mencionaram dois tipos de jogos: jogos de estratégia (N=8) e simulação (N=8) e os alunos do curso científico privilegiam jogos de simulação (N=10) no qual o jogador pode simular a condução de automóveis, motas, introdução de uma bola num cesto ou numa baliza, isto é, permite ao jogador assumir o controlo de uma situação ou de tecnologias específicas.

Gráfico 23: Tipologia de jogo - Curso Profissional

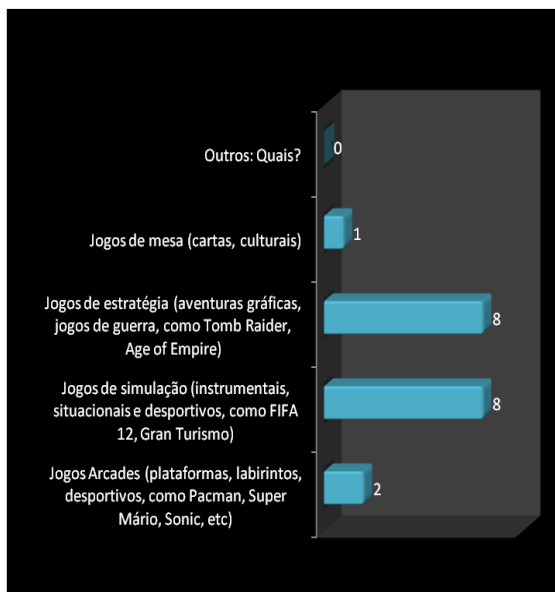
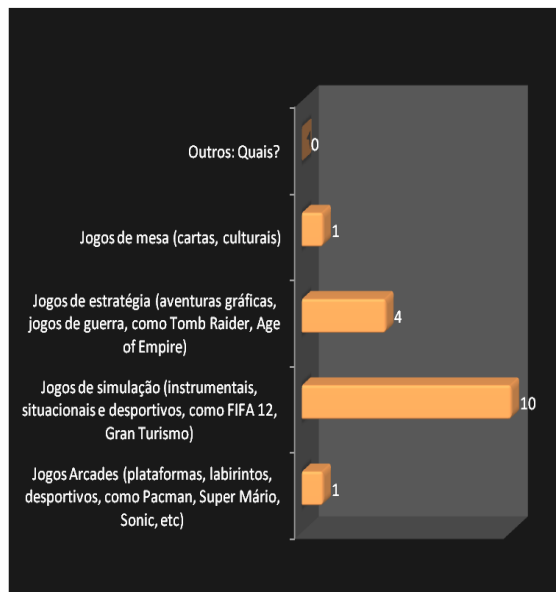


Gráfico 24: Tipologia de jogo - Curso de Ciências e Tecnologias



Questionados sobre as temáticas dos jogos que preferem, os alunos do curso científico dividem-se entre os de estratégia e desportivos enquanto que os alunos do curso profissional preferem os desportivos.

Gráfico 25: Temáticas de Videojogos preferidas - Curso de Ciências e Tecnologias

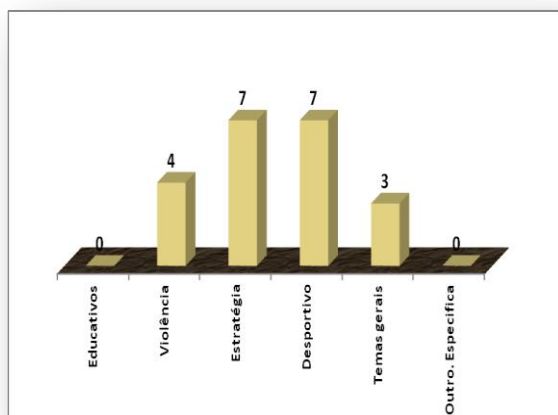
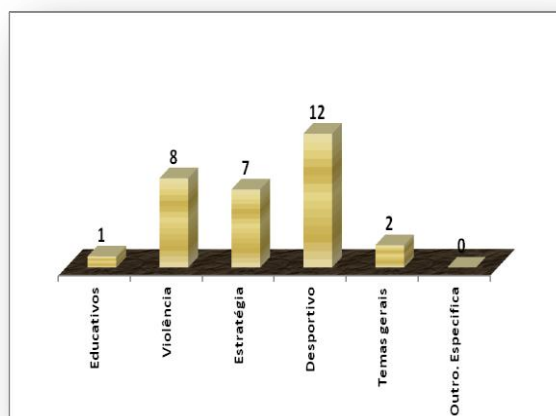


Gráfico 26: Temáticas de Videojogos preferidas - Curso Profissional



Os jogos utilizados pelos dois grupos de alunos são bastante diversificados. No entanto, destaca-se a preferência pelos jogos desportivos, concretamente de futebol, jogo, segundo Gutierrez (2004), exclusivamente masculino. Na turma do curso de ciências e tecnologias os alunos também manifestam preferência pelo jogo SIMS.

Gráfico 27: Videojogos preferidos - Curso Profissional

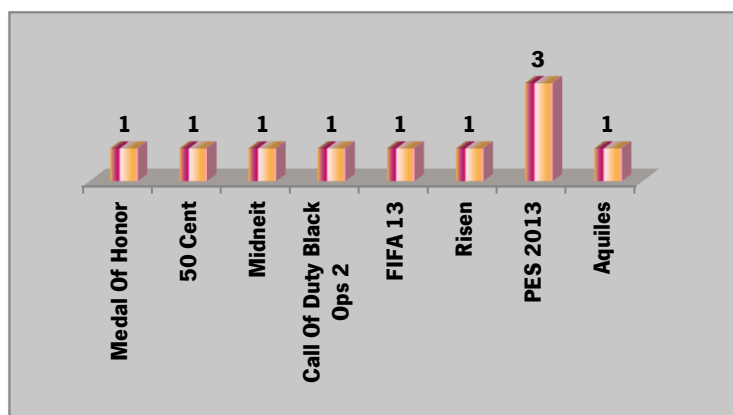


Gráfico 28: Videojogos preferidos – Curso de Ciências e Tecnologias



Através dos gráficos 27 e 28 constata-se a convergência de interesses quanto às preferências de jogos. O videojogo preferido é *PES13* e *Sims*.

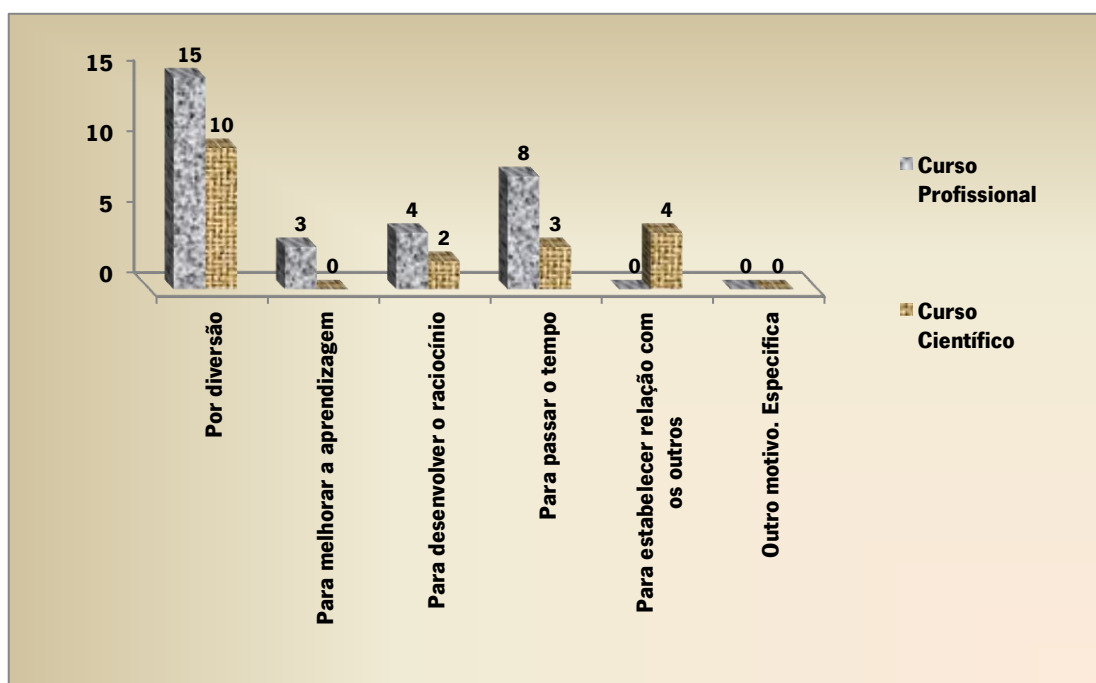
5.1.2. Motivação para o uso de videojogos

Os alunos inquiridos indicam as motivações para o recurso aos videojogos e verificámos que a maioria dos alunos aponta a diversão como motivação.

Os resultados reforçam o que Alfageme (2002) refere quanto ao facto dos videojogos terem um potencial educativo e que o jogo pode permitir aprender a aprender, desenvolver habilidades, estratégias e as relações interpessoais.

As motivações dos jovens para o jogo é diversa como referem Marques & Bento (2011) os videojogos têm grande impacto nesta nova geração de “nativos digitais” pelas suas capacidades de adaptação a estes ambientes e pelo prazer lúdico que estes proporcionam.

Gráfico 29: Razões para usar videojogos



No gráfico nº 29 comprovamos que a maioria dos jovens aponta a diversão como a razão para jogar.

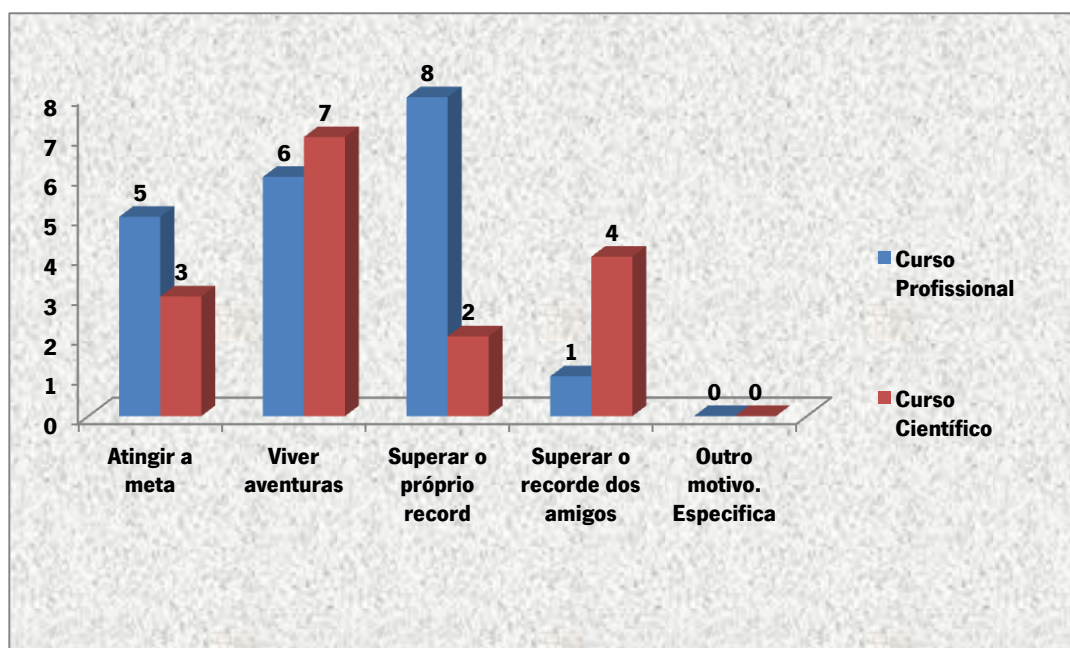
No gráfico pudemos verificar que a ideia do uso dos videojogos enquanto ferramenta de diversão é reforçada, pois 8 alunos apontam como razão uma forma de passar o tempo.

Por seu lado, alguns os alunos (N=4) do curso científico referem como razão a oportunidade de estabelecer relação com os outros e nenhum associa a necessidade de usar os videojogos para melhorar as aprendizagens.

O facto de os dois grupos de alunos expressarem a diversão como fator primordial para utilizar jogos, vai ao encontro do referido no estudo realizado por Portuga (2009).

Os aspetos que atraem os alunos divergem, pois no curso de ciências e tecnologias a maioria (N=7) indica a possibilidade de viver aventuras, seguindo (N=4) superar o recorde dos amigos. No curso profissional indicam como principal atração superar o próprio recorde (N=8) seguindo-se viver a aventura (N=6).

Gráfico 30: Aspetos que atraem nos videojogos

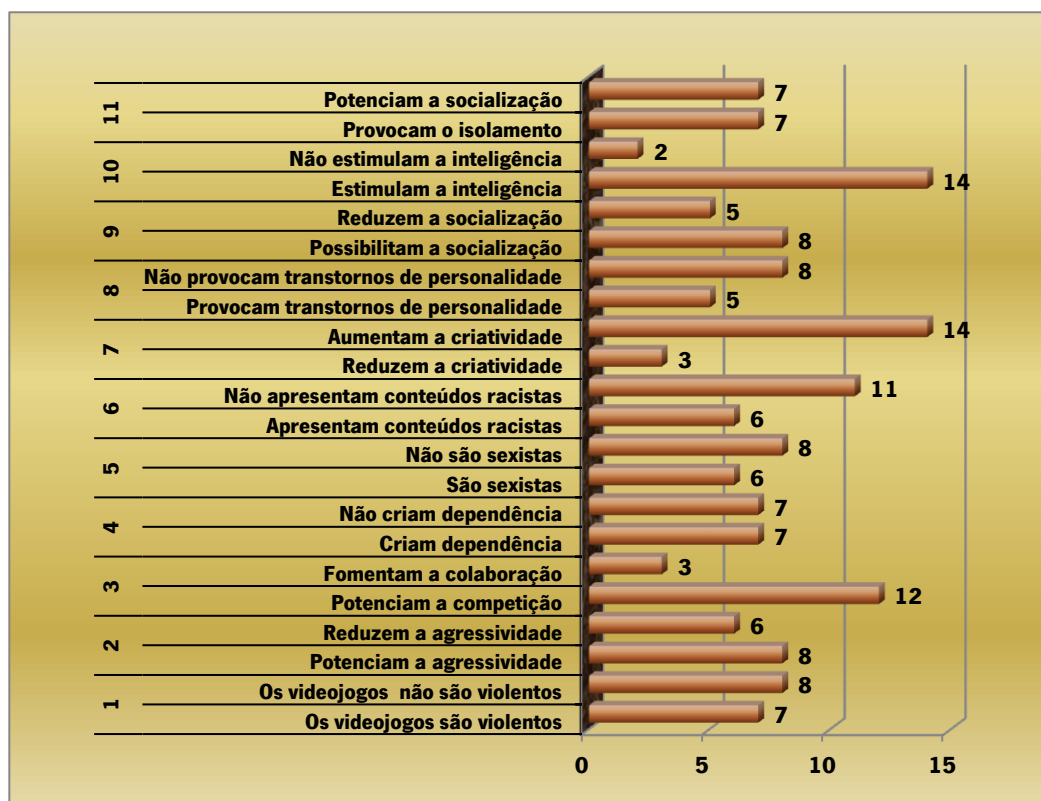


5.1.3. Potenciais dos videojogos

Dos 18 alunos do curso profissional, cerca de 78 por cento consideram que os videojogos **estimulam a inteligência e aumentam a criatividade**. A esta conclusão também chegaram Marques & Bento (2008), pois afirmam que os videojogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo dos jovens, na medida em que obrigam os seus utilizadores a jogarem estrategicamente, promovendo o exercício mental e desafios intelectuais.

A estimulação das funções cognitivas permite aos jovens conhecer novas formas de conhecimento.

Gráfico 31: Aspectos que os videojogos potenciam - Curso Profissional

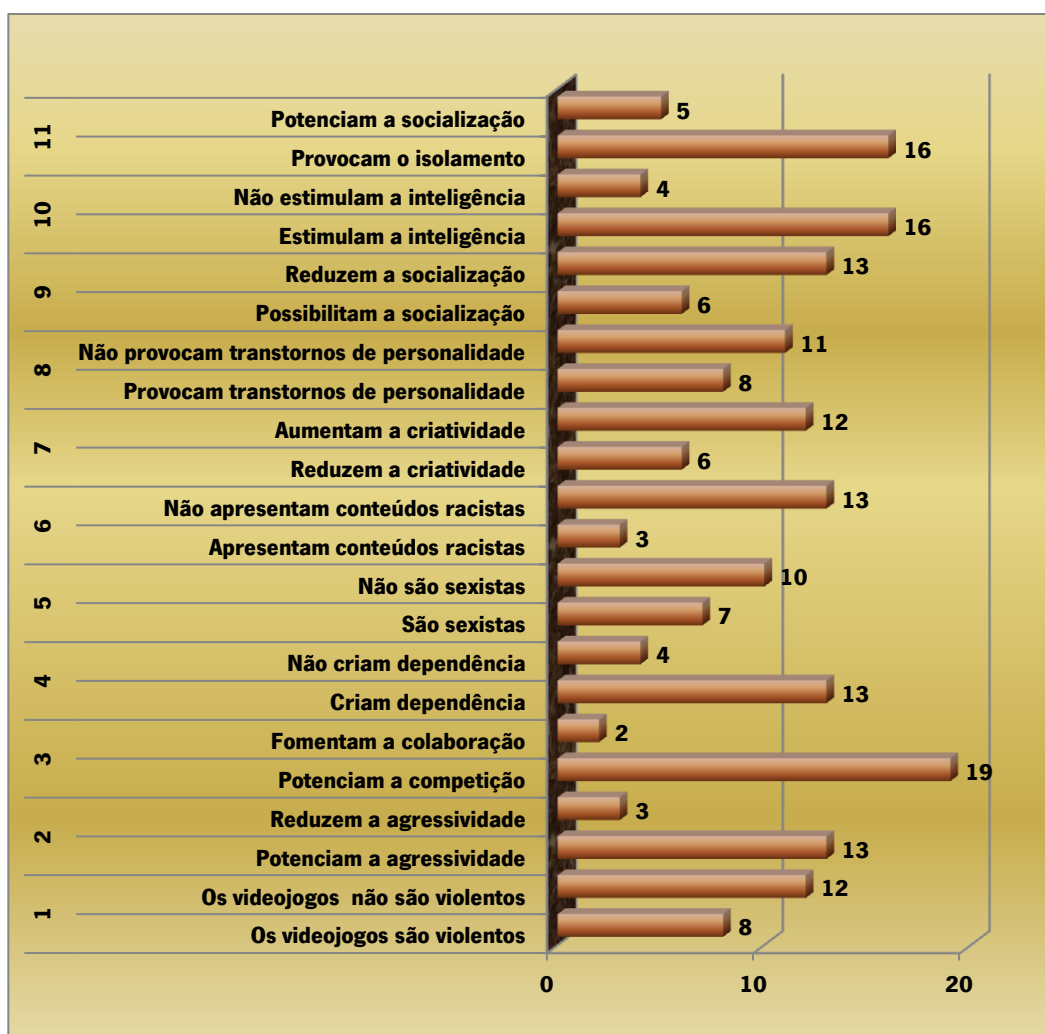


A turma do curso ciências e tecnologias realça os aspetos negativos, que os jogos provocam, o isolamento (N=16) e potenciam a competição (N=19), também referem como aspeto positivo que **estimulam a inteligência** (N=16). Curiosamente, os jovens não identificaram a **colaboração** como um aspeto que possa ser potenciado pelos videojogos.

Segundo Moita (2007), na sequência de constantes acusações por parte de muitos autores e da imprensa de que os jogos têm como base o conflito e a competição, foi colocado no mercado um videogame apenas com colaboração, mas não teve sucesso.

Os videogames constituem por um lado, uma forma segura dos jovens experimentarem a realidade, a esse respeito, Gee, 2004 (citado por Oliveira, Pessoa & Taborda, 2009) refere-se aos videogames comerciais como potencializador da aprendizagem, e não só os jogos concebidos para essa finalidade. O estudo dos mesmos autores demonstra o quanto os jovens adultos percebem os videogames como sendo um facilitador do seu contínuo desenvolvimento cognitivo.

Gráfico 32: Aspectos que os videogames potenciam - Curso de Ciências e Tecnologia



Verificamos na nossa investigação que os jovens são de opinião que os videojogos estimulam a inteligência e potenciam a competição.

Relativamente à questão sobre as habilidades que podem ser melhoradas com a utilização dos videojogos, os alunos dos dois grupos apresentam na sua maioria as mesmas respostas: desenvolve a capacidade de atenção e desenvolve a agilidade mental.

Gráfico 33: Habilidades potenciadas com os videojogos - Curso Profissional

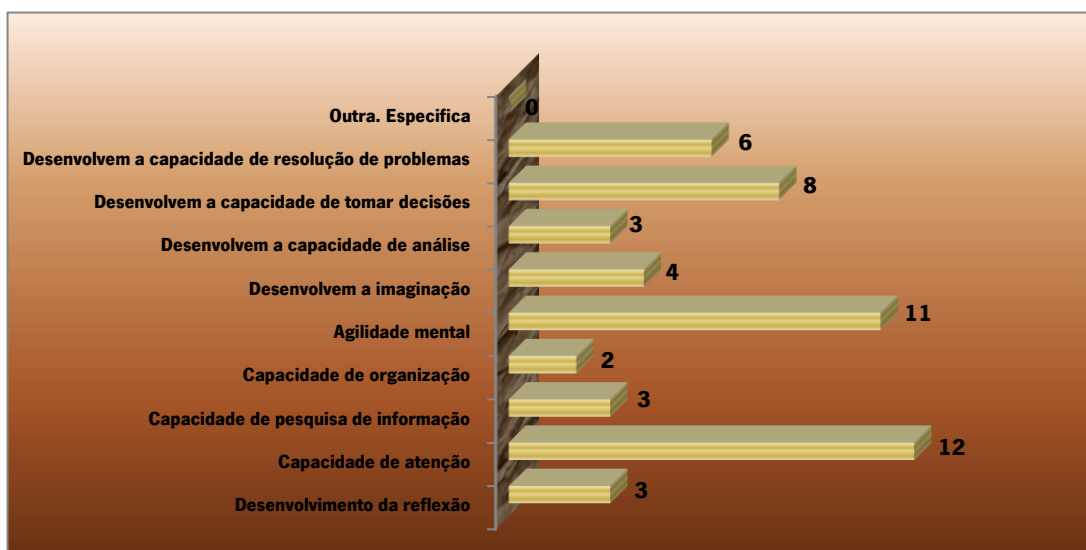


Gráfico 34: Habilidades potenciadas com os videojogos - Curso de Ciências e Tecnologias



A questão sobre a existência de jogos destinados para raparigas e outros para rapazes, 52% dos alunos do curso de ciências consideram que não existem diferenças, enquanto que 89% dos alunos do curso profissional consideram que existem jogos destinados a cada sexo.

Gráfico 35: Jogos para rapazes e raparigas - Curso de Ciências e Tecnologias

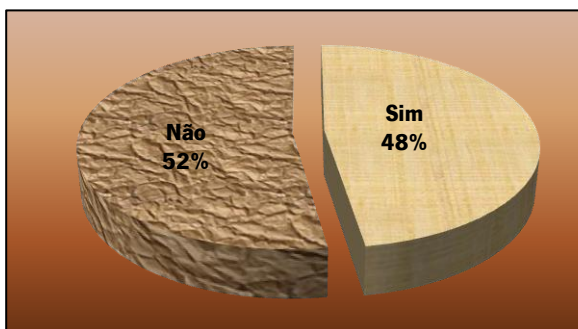
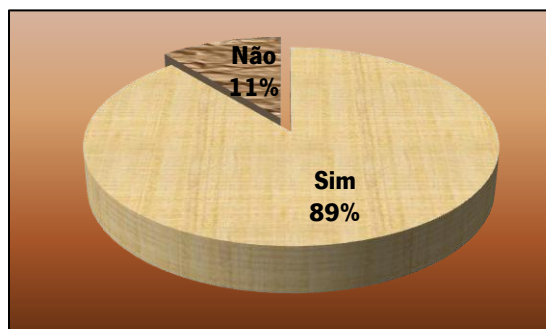
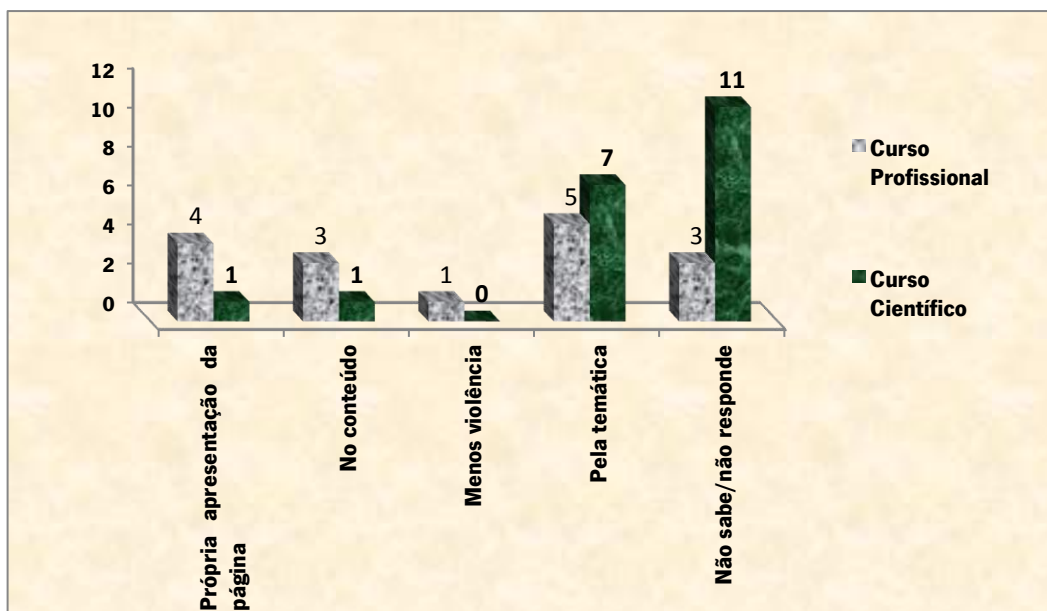


Gráfico 36: Jogos para rapazes e raparigas - Curso Profissional



A questão sobre os aspetos que distinguem os videojogos usados pelas raparigas, a maioria dos alunos do curso profissional afirmam ser a temática dos jogos, enquanto que os alunos do curso ciências e tecnologias assumem desconhecimento em relação a esse assunto.

Gráfico 37: Distinção entre jogos



Na questão aberta sobre o que os alunos entendem sobre **a relação entre os videojogos e a aprendizagem**, nas duas turmas os alunos consideraram que os videojogos potenciam a melhoria da capacidade de aprendizagem. Curiosamente um aluno do curso de ciências e tecnologias afirma que os jogos de estratégia podem de facto potenciar aprendizagens, mas que no entanto, outros jogos não servem para “nada” a não ser diversão. O excesso recurso a jogos pode inverter a finalidade de um jogo e promover a falta de atenção, e, conseqüentemente comprometer os resultados escolares. Também há referência à necessidade de recorrer aos videojogos como forma de descarregar a “pressão” da escola. Curiosamente, verificamos que um aluno, sendo jogador, considera que “obviamente” compromete os estudos quando joga.

5.2. O encarregado de educação face à envolvimento do jovem com videojogos

Como referimos anteriormente pretendemos compreender a posição dos pais relativamente aos hábitos dos educandos, nomeadamente se conhecem os jogos que os jovens preferem, o controlo que exercem e os potenciais dos jogos.

Tendo recorrido às entrevistas começámos por tentar compreender a percepção dos encarregados de educação relativamente ao tempo que os educandos destinam aos jogos. Dos quatro encarregados de educação, 2 do género masculino e 2 do género feminino, consideraram que os seus educando destinam mais tempo ao jogo do que ao estudo, acrescentando que entendem ser tempo excessivo para quem estuda. Um encarregado de educação (mãe) acrescentou um dado relevante quando considerou que a idade de um aluno que frequenta o 11º ano já é difícil impor normas muito rígidas quanto ao uso do computador e concretamente controlar as horas dos videojogos. Uma mãe referiu que o filho não passa muito tempo a jogar, em contrapartida passa bastante tempo no *facebook* a contactar com os colegas. Refere ainda que um aluno com ambições para frequentar o ensino superior não pode ter muito tempo para jogos por uma questão de prioridades.

Relativamente à questão **Conhece os videojogos que o seu filho joga?** Todos os encarregados de educação responderam afirmativamente, apontando o nome dos jogos.

Um encarregado de educação não conseguiu referir o jogo preferido do filho, identificando-o como sendo “um jogo no qual ele tem de colonizar uma ilha da idade média com os colegas”.

Os pais na questão **Quando compra um videojogo verificam as características do jogo?** Todos responderam que sim e efetuam a compra com bastante ponderação. Uma encarregada de educação (mãe) acrescentou que somente uma vez não aceitou inicialmente a compra de um jogo que considerava violento pela descrição, mas passado algum tempo, após muita insistência do filho cedeu à pressão.

Quanto ao **acompanhamento do desenrolar dos jogos**, três encarregados de educação afirmaram que não o fazem por ausência de tempo e uma mãe considerou que está muitas vezes atenta e inclusive participa no jogo. Nenhum encarregado de educação considerou que como forma de recompensa incentivo o filho a jogar, pois de acordo com os pais não têm idade para isso. O tempo de jogo só é controlado por uma mãe, curiosamente a que considerou que o filho passa tempo excessivo a jogar. Os pais afirmam que não controlam, pois entendem que não há essa necessidade. Uma mãe refere que o facto de o computador estar na sala faz com que o filho se sinta controlado.

A maioria dos pais percecionam os videojogos como algo importante na vida dos filhos, remetendo para o facto de o *facebook* ser algo também importante para os jovens. Todos consideraram que ver TV é menos prejudicial que os videojogos, estabelecendo comparações para reforçar as afirmações. Uma mãe diz *“Ver TV controlada é menos prejudicial. Séries interessantes são mais instrutivas e contribuem para a aprendizagem.”* No entanto, um pai referiu que há jogos que são mais instrutivos do que os filmes de violência que passam na televisão.

Questionámos os pais sobre os benefícios/malefícios dos videojogos, dois encarregados de educação (uma mãe e um pai) dizem que não conhecem benefícios mas identificam os malefícios apontando a dependência. Uma mãe diz que os jogos, sendo educativos, têm benefícios, caso contrário não identifica benefício, afirmando que a “aprendizagem virtual não ajuda a compreender a realidade.” As atitudes inapropriadas reconhecidas são o isolamento e ansiedade.

5.3. Discussão dos resultados

As questões iniciais do questionário permitiram-nos identificar alguns hábitos relacionados com o uso de videojogos. Sendo dois grupos de alunos com objetivos bastante distintos, pois um pretende prosseguir estudos enquanto o outro grupo encontra-se a receber formação para ingressar no mercado de trabalho no final do próximo ano. Assim, verificámos que os inquéritos não são representativos a esse nível, pois apesar de refletirem as expectativas iniciais, isto é, os alunos do curso profissionalizante recorrem mais aos videojogos do que os alunos do curso que prevê prosseguimentos de estudos, não podemos deixar de referir a impossibilidade de estender estes resultados à generalidade dos alunos, pois no curso Ciências e Tecnologias há 8 alunos que responderam não utilizar videojogos, sendo 7 do sexo feminino. Este facto de, nos alunos dos dois grupos, serem os jovens do sexo masculino os que mais jogam, vem confirmar o que apontamos na revisão de literatura, referindo Rodriguez (2002), por exemplo. Contudo, há algumas diferenças na perceção sobre os videojogos entre os dois grupos de alunos.

Confrontados com os aspetos que entendem distinguir os jogos dos rapazes das raparigas, os alunos do curso de ciências não sabem ou não respondem, no entanto os alunos do curso profissional referem a temática dos jogos. Quanto às razões anotadas para o uso de videojogos os dois grupo identificam a diversão. De referir que nenhum aluno do curso profissional considerou como razão o estabelecimento de relações com os outros, ao contrário dos alunos do curso de ciências que registaram essa razão com sendo a segunda e a atração de um jogo prende-se com a possibilidade de viver aventuras. Os alunos do curso profissional consideram a possibilidade de superar o seu próprio recorde o aspeto que mais os seduz nos jogos.

Quanto à frequência com que os jovens recorrem aos videojogos os alunos do curso de Ciências joga com mais frequência do que alunos do curso profissional.

As semelhanças identificam-se no que concerne ao número de horas, pois os dois grupos dedicam uma a cinco horas de jogo semanal. As preferências relativamente ao local e à modalidade de jogo também são semelhantes nos dois grupos, pois os alunos preferem jogar em casa própria mas com parceiros.

Quanto ao controlo parental, cruzando os resultados dos inquéritos com as entrevistas aos encarregados de educação, verificámos que a maioria dos alunos não é controlada pelos adultos tanto nas horas que dedicam ao jogo como nos conteúdos dos jogos.

Os alunos do curso de Ciências optam mais por recorrer a jogos da *internet* enquanto os alunos do curso profissional preferem comprar os jogos. A tipologia preferida dos jogos é idêntica, pois todos preferem jogos de simulação e estratégia, dentro dos de simulação destacam-se os desportivos, concretamente, PES e FIFA, jogos de futebol.

Na questão em que foi solicitado aos alunos que identificassem os potenciais dos videojogos, os alunos do curso de Ciências destacam o facto de potenciar a competição seguindo-se a inteligência, e referem como malefício o isolamento. Os alunos do curso profissional destacam com potencialidades dos videojogos os benefícios como a estimulação da inteligência, a criatividade e a competição. As duas turmas realçaram a capacidade de atenção e a agilidade mental como as habilidades que podem ser melhoradas com a utilização dos videojogos.

Na questão aberta, solicitando que se pronunciassem sobre a relação que pode ser estabelecida entre os videojogos e a aprendizagem, os jovens mencionam que os videojogos podem melhorar a capacidade de aprendizagem.

Capítulo VI

Reflexões Finais

Conclusões do estudo

Limitações do estudo

Sugestão para futuras investigações

No capítulo de reflexões finais apresentamos algumas conclusões relacionando com os objetivos previstos, apontando as limitações com as quais nos deparámos e propomos algumas sugestões de trabalhos no âmbito da temática dos videojogos.

6. 1. Conclusões do estudo

Neste estudo relacionado com os videojogos, que atualmente financeiramente movimenta valores mais elevados do que o negócio da música e do cinema, várias conclusões podem ser extraídas tanto no que se refere aos hábitos de dois grupos de alunos diferentes em termos de projetos profissionais mas semelhantes em alguns parâmetros relacionados com os videojogos.

Consideramos que forma atingidos os objetivos propostos, na medida em que ficamos a conhecer alguns hábitos e preferências dos jovens que frequentam o 11º ano de escolaridade com percursos académicos distintos. De igual modo, identificamos os aspetos em que divergem e percebemos a visão de dois grupos de alunos em relação aos jogos. Tendo em atenção que estamos perante um nível de ensino em que existe alguns conhecimentos a nível da perceção do que os rodeia e os desafios das novas tecnologias, em concreto os videojogos, aferimos a perceção dos jovens relativamente ao impacto dos jogos no desenvolvimento das dimensões cognitivas.

A perceção dos encarregados de educação relativamente à relação que os seus educandos têm com os videojogos e os conhecimentos dos benefícios e/ou malefícios também puderam ser aferidos.

O estudo possibilitou conhecer melhor os alunos com duas realidades académicas diferentes do Agrupamento de Escolas de Valdevez. Com já foi referido este estudo é meramente exploratório logo pretende uma familiarização com a temática, concretamente com os hábitos e preferências dos jovens que frequentam um nível de escolaridade próximos a concluir a escolaridade obrigatória.

6.2. Limitações do estudo

Apesar de termos atingido os nossos objetivos deparámo-nos com algumas limitações que se centram na heterogeneidade da amostra. Esta não é muito representativa, pois no curso profissional não há elementos do sexo feminino. O estudo não foi aplicado a outro curso profissional pois também era composto exclusivamente por rapazes e o número de elementos era inferior.

Uma outra limitação ao estudo prende-se com o facto de não existirem estudos comparativos no âmbito dos videojogos incidindo em alunos com percursos académicos distintos.

6.3. Sugestão para futuras investigações

Concluído o nosso estudo, entendemos que seria relevante replicar o estudo numa escala de maior abrangência, em escolas de grandes centros urbanos.

Sugerimos que outros estudos possam ser realizados sobre a mesma temática para compreender a visão dos docentes que lecionam nos dois níveis de ensino. A questão da percepção e envolvimento dos encarregados de educação no controlo das atividades de lazer que envolvem os videojogos e também avaliar a visão que os pais têm sobre a relevância que os videojogos têm na vida dos seus filhos poderá ser uma área de estudo bastante relevante.

Os aspetos em que divergem os dois grupos de alunos em estudo podem ser mote para futuras investigações.

Referências Bibliográficas

Abreu, A.(2003). Videogame: um bem ou um mal?; um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo. Disponível em: <http://www.andreabreu.com.br> (consultado em 25.12.2012).

Alfageme, M. & Murcia, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. in *Comunicar*, 19, 114-119.

Alves, L. (2002). Jogos Eletrônicos e violência: Desvendando o imaginário dos Screenagers. *Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 11, n. 18, p. 437-446, jul./dez 2002.

Alves, L. (2004). *Game Over: Jogos Electrónicos e Violência*. Dissertação de Doutorado. Faculdade de Educação, Universidade da Bahia. Salvador. <http://www.lynn.pro.br/pdf/teseparte1.pdf>

Alves, L. (2005). *Game over, jogos electrónicos e violência*. São Paulo: Editora Futura.

Alves, L. (2008). Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. In *Educação, Formação & Tecnologias*, vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008, disponível em <http://eft.educom.pt>. (consultado em 19/11/2012)

Bardin, L. (1977). *Análise de Conteúdos*. Lisboa: Edições 70.

Calvert, S. L. (2005). Cognitive effects of video games. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.). *Handbook of computer game studies* (pp. 125-131). Cambridge: MIT Press.

Cardoso, P. (2008). *Um modelo tipológico de acção no videojogos*. Universidade do Porto

Chóliz, M. & Marc, C. (2011). Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. *Revista de investigación en Psicología*. vol. 27, nº 2 (maio), 418-426. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia.

Cordeiro, J. (2011). Murky Shooting: em busca da primazia sonora nos videogames. Universidade Católica Portuguesa. Disponível em:

<http://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/9213/1/Murky%20Shooting%20%20em%20busca%20da%20primazia%20sonora%20nos%20videogames.pdf> (consultado em 25.12.2012).

Coutinho, C. (2011) *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas*. Coimbra: Edições Almedina.

DeMaria R. & Wilson, J. (2002). *High Score: la historia ilustrada de los videojuegos*. Madrid: McGraw-Hill/ Osborne.

Emes E. (1997). Is Mr Pac Man Eating Our Children? A Review of the Effect of Video Games on Children. In Canadian Journal of Psychiatry, 42(4), 409-414. Disponível em: <http://ww1.cpa-apc.org/Publications/Archives/PDF/1997/May/EMES.pdf> (consultado em 22/11/2012).

Fabricatore, C. (2000). *Learning and videogames: an unexploited synergy*. Disponível em: <http://www.learndev.org/dl/FabricatoreAECT2000.PDF> (consultado em 06/11/2012).

Frasca, Gonzalo, Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousnessraising, in SIGGRAPG' 2001, 2001b. Disponível em: <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf> (consultado em 21.12.2012)

Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Ediciones Aljibe: Málaga.

Gerhardt, Tatiana Engel; Silveira, Denise Tolfo. (2009). *Organizadores. Métodos de Pesquisa*. Porto Alegre: Editora UFRGS.

Ghiglione, R. & Matalon, B.(1992). *O inquérito: Teoria e prática*. Oeiras: Celta Editora.

Greenfield, Patricia M. (Ed); Cocking, Rodney R. (Ed), (1996). Interacting with video. Advances in applied developmental psychology, Vol. 11., (pp. 85-94). Westport, CT, US: Ablex Publishing, xii, 218.

Gros, B. (coord.) (1998). *Jugando com Videojuegos: Educación y Entretenimiento*. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer, S.A.

Gros, B. (2002) Videojuegos y alfabetización digital. Disponível em:
http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/videojuegos_Gros1.pdf (Consultado em 5/12/2012)

Gros, B. (coord.) (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: GRAÓ.

Gutiérrez, E. (coord.) (2004). *La Diferencia Sexual en el Análisis de los Videojuegos*. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales)/CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia).

Huizinga, J. (2001). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf (consultado em 21.12.2012).

Kaye, K. (2005) Political Sims: Interactive Games Do Serious Politics, URL. Disponível em:
<http://www.personaldemocracy.com/node/500> (consultado em 21.12.2012).

Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning. *Futurelab Series*. Disponível em: http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Games_Review.pdf. (Consultado em 21.05.2013).

Levis, D.(1997) *Los videojuegos, um fenômeno de masas: que impacto produce sobre la infância y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.

Lèvy, P. (1998). *Tecnologias intelectuais e modos de conhecer. nós somos o texto*. Disponível em:
<http://www.caosmose.net/pierrelevy/nossomos.html>. (Consultado em 20.05.2012).

Lèvy, P. (1999). *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34. Disponível em:
<http://books.google.com.br/books/about/Cibercultura.html?hl=pt-BR&id=7L29Np0d2YcC> (consultado em 25.12.2012).

Marcovitch, J. (2002). A informação e o Conhecimento. S.Paulo Perspec. S.Paulo. V.16., nº4. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/spp/v16n4/13568.pdf> (Consutado em 23.12.2012).

Marques, N. Silva, B. (2008). Potencialidades Pedagógicas dos jogos electrónicos - um estudo descritivo com o Sim City. Em Dias, P. Osório, A. Ramos, A. (org). *O digital e o currículo*. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, 2009. p. 139-161.

Marques, A., Silva, B. D., & Marques, N. (2011). A Influência dos Videojogos no Rendimento Escolar dos Alunos: Uma Experiência no 2º e 3º Ciclo do Ensino Básico. *Educação, Formação & Tecnologias*, 4(1), 17-27 .

Medeiros, M. & Severiano, M. (2008). Jogos de Simulação de vida e subjetividade: A experiência de Poder/Controle entre jovens jogadores de Sims 2. *Colabor@A Revista Digital da CVA-Ricesu*, 18 (5)

Meggs, P. (1992). Will video games devour the world? *Print*, 46, 24-33.

Moita, F. (2004). Juventude e jogos electrónicos. Que currículo é esse?. Universidade Federal da Paraíba. Brasil. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/moita-filomena-jogos-electronicos.pdf> (Consultado em 21/11/2012).

Moita, F. (2006). *Games – Contexto Cultural e Curricular Juvenil*. Dissertação de Doutoramento. João Pessoa. Universidade Federal da Paraíba.

Moita, F. (2007). *Game On: Jogos Electrónicos na Escola e na Vida*. Guanabara: Editora Alínea.

Moore, Anne H.; Moore, Jonh F. & FOWLER, Shelli B. (2005). Faculty Development for the Net Generation. In D. Oblinger & J. Oblinger (eds), *Educating the Net Generation*. Educause. Disponível em: <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101k.pdf> (consultado em janeiro de 2013).

Oliveira, R., Pessoa, T. & Taborda, C. (2009). Videojogos: Uma estratégia psicopedagógica?, *In Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga: Universidade do Minho.

Pereira, L. & Carvalho, A. (2005). Videojogos: potencialidades comunicativas e de desenvolvimento da consciência crítica. In A. Fidalgo; F. Ramos; J. Oliveira & O. Mealha (orgs), *Livro de Actas do 4º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM) – Repensar os Media: Novos Contextos de Comunicação e da Informação*. Aveiro: U. Aveiro, 478-487.

Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/pereira-carvalho-videojogos-potencialidades-comunicativas-desenvolvimento-consciencia-critica.pdf> (consultado em 19/11/2012).

Portugal, S. (2009). *Mensagens veiculadas nos conteúdos dos Videojogos: o caso dos The Sims 2 e os estereótipos de género*. Tese de Mestrado, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal.

Quivy, R. e Campenhoudt, L. (1998). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Grávida.

Raleiras, Monica (2007). Recensao da obra “A vida no ecrã. A identidade na era da internet”, de Sherry Turkle [1997]. Lisboa: Relógio d’ Água. *Sisifo. Revista de Ciências da Educação*, 03, pp. 113-116. Consultado em 15 /12/2012 Disponível em: <http://sisifo.fpce.ul.pt> (consultado em 24.11.2013).

Rodrigues, E.(2002). *Espacio significación y conflictos. Jóvenes y videojuegos*. Madrid. Fundación de Ajuda contra la Drogadicción.

Sathler, L. (2005) Não somos mais os mesmos depois da internet. *Mundo Jovem*, Porto Alegre. Disponível em <http://www.lucianosathler.pro.br/wordpress/wp-content/uploads/2008/02/internet-screenager-mundo-jovem.pdf> (Consultado em 05.06.2012).

Shaffer, D; Squire, K.; Halverson, R & Gee, J. (2005). Video *Games* and the Future of Learning. *Phi Delta Kappan*, 87 (2), p. 104-111.

Torres, A., Zagalo, N., Branco, V. (2006), Videojogos: Uma estratégia psicopedagógica?, in *Actas, Simpósio Internacional Ativação do Desenvolvimento Psicológico*, Aveiro, Portugal, 12 e 13 de Junho de 2006.

Valleur, M. & Matysiak J. C. (2005). *Las Nuevas Adicciones Del Siglo XXI: Sexo, Pasión y Videojuegos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Veloso, R. & Papastergiou, M. (2010). Design of a Computer Game for an Information Technology Class. Disponível em: <http://revista.ua.pt/index.php/prismacom/article/973/911> (Consultado em 09.05.2013).

Anexos

Questionário

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação com os videojogos

Este questionário visa auxiliar numa investigação que permite conhecer as preferências dos jovens da escola no que respeita aos videojogos. Também pretende compreender as perspetivas dos jovens face aos videojogos e a sua utilização.

Todas as questões do questionário são de carácter anónimo e serão tratadas de forma confidencial.

Agradecemos pela tua valiosa ajuda e tempo dedicado ao seu preenchimento.

Sexo:

Masculino:

☐

Feminino:

☐

Idade: _____

Curso que frequentas: _____

Ano de escolaridade: _____

Nº de retenções: _____

1. Usas o computador regularmente?

Sim

☐

Não

☐

2. Local onde usas o computador:

Casa

☐

Escola

☐

Escola e Casa

☐

3. Quantas horas por semana usas o computador?

Menos de 1 hora

☐

1-5 horas

☐

6-10 horas

☐

Mais de 10 horas

☐

4. Utilizas videojogos? Sim ☐ Não ☐

Se não, passa para a pergunta 21.

5. Com que frequência?

Pouca (1 vez por mês) ☐

Com frequência (1 a 2 dias por semana) ☐

Bastante (3 a 4 dias por semana) ☐

Constantemente (todos os dias) ☐

6. Onde jogas videojogos?

Casa própria ☐

Cibercafé ☐

Casa de amigos ☐

Escola ☐

Outro (Especifique) ☐

7. Quando jogas videojogos?

Fim-de-semana ☐

Dia de aulas ☐

Todos os dias ☐

8. Como adquiriste os videojogos?

Comprado ☐ Emprestado ☐ Internet ☐

Oferecido ☐ Pirateado ☐ Outra ☐

9. Que tipo de videojogos usas habitualmente? Selecciona só **uma opção**.

Jogos Arcades (plataformas, labirintos, desportivos, como *PacMan*, *Super Mario*, *Sonic*). ☐

Jogos de estratégia (aventuras gráficas, jogos de guerra, como *Tomb Raider*, *Age of Empire*) ☐

Jogos de Mesa (cartas, culturais) ☐

Outros: Quais? _____ ☐

10. Qual o videojogo que preferes? _____

11. Quantas horas jogas por semana?

De 1 -5 ☐ Ente 6 - 10 ☐ Entre 11 - 20 ☐

Entre 21 - 30 ☐ Mais de 31 ☐

12. Algum adulto controla as horas de jogo?

Sim ☐ Não ☐

Se não, passa para a pergunta 14

13. Quem?

Pai ☐ Mãe ☐ Familiar ☐

Professor ☐ Outro ☐

14. Alguma pessoa adulta controla o conteúdo dos jogos?

Sim ☐ Não ☐

Se não, passa para a pergunta 16

15. Se sim, quem?

Pai ☐ Mãe ☐ Familiar ☐

Professor ☐ Outro ☐

16. Com quem jogas?

Sozinho ☐ Com amigos ☐

17. Qual o modo de jogar **habitual**?

Individualmente

☐

Com parceiros

☐

18. Porque jogas?

Por diversão

☐

Para melhorar a aprendizagem

☐

Para desenvolver o raciocínio

☐

Para passar tempo

☐

Para estabelecer relação com os outros

☐

Outro motivo. Especifica?

☐

19. Quais as temáticas de jogos que preferes:

Educativos

☐

Estratégia

☐

Desportivo

☐

Temas gerais

☐

Outro. Especifica? _____

☐

20. Qual o aspeto mais atrativo dos videojogos?

Atingir a meta

☐

Viver aventuras

☐

Superar o próprio recorde

☐

Superar o recorde de amigos

☐

Outro motivo. Especifica?

☐

21. Quem consideras que joga mais videojogos?

Raparigas

☐

Rapazes

☐

22. Consideras que existem jogos destinados para rapazes e outros para raparigas?

Sim

☐

Não

☐

23. No caso de responderes sim, em que se distinguem?

24. Selecciona os aspetos (entre os pares propostos) que consideras que os videojogos potenciam.

Os videos são violentos

☐

Os videos não são violentos

☐

Potenciam a agressividade

☐

Reduzem a agressividade

☐

Potenciam a competição

☐

Fomentam a colaboração

☐

Criam dependência

☐

Não criam dependência

☐

São sexistas

☐

Não são sexistas

☐

Apresentam conteúdos racistas

☐

Não apresentam conteúdos racistas

☐

Reduzem a criatividade

☐

Aumentam a criatividade

☐

Provocam transtornos de personalidade

☐

Não provocam transtornos de
personalidade

☐

Possibilitam a socialização

☐

Reduzem a socialização

☐

Estimulam a inteligência

☐

Não estimulam a inteligência

☐

Provocam o isolamento

☐

Potenciam a socialização

☐

25. Ordena as tarefas de 0 a 5, segundo as que dedicas menos horas (0) não dedico qualquer tempo a essa atividade a mais horas (5).

Realizar tarefas escolares	<input type="text"/>
Jogar videojogos	<input type="text"/>
Ler	<input type="text"/>
Ver TV	<input type="text"/>
Sair com amigos	<input type="text"/>
Jogar ao ar livre	<input type="text"/>

26. Que tipos de habilidades melhoram os videojogos? Assinala as 3 mais importantes.

Desenvolvimento da reflexão	<input type="text"/>
Capacidade de atenção	<input type="text"/>
Capacidade de pesquisa de informação	<input type="text"/>
Capacidade de organização	<input type="text"/>
Agilidade mental	<input type="text"/>
Desenvolvem a imaginação	<input type="text"/>
Desenvolvem a capacidade de análise	<input type="text"/>
Desenvolvem a capacidade de tomar decisões	<input type="text"/>
Desenvolvem a capacidade de resolução de problemas	<input type="text"/>
Outra. Especifica_____	<input type="text"/>

27. Diz o que entendes sobre a relação entre os Videojogos e a Aprendizagem, ou seja, achas que o facto de jogares melhora a tua aprendizagem (capacidade de raciocínio, de decisão, conhecimentos sobre algo...)

(Questionário adaptado de Diéz Guitiérrez, E. (2004). La Diferencia Sexual en el Análisis de los Videojuegos. CIDE/Instituto de la Mujer)

Entrevista aos encarregados de educação

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação com os videojogos

- 1- Considera que o seu filho dedica mais tempo a estudar do que a jogar videojogos ou vice-versa?
- 2- Conhece os videojogos que o seu filho joga?
- 3- Quando compra um videojogo verifica as características do jogo?
- 4- Alguma vez esteve atenta ao desenrolar do jogo?
- 5- Como forma de recompensa incentiva o seu filho a jogar?
- 6- Controla o tempo de jogo do seu filho/a?
- 7- Considera que os videojogos são algo importante na vida do seu filho/a?
- 8- Considera que jogar videojogos é menos prejudicial que ver TV?
- 9- Conhece os potenciais benefícios e/ou malefícios dos videojogos?
- 10- Os videojogos desenvolvem atitudes inapropriadas ou incorretas?

Transcrição da entrevista aos encarregados de educação - A1

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação com os videojogos

1- Considera que o seu filho dedica mais tempo a estudar do que a jogar videojogos ou vice-versa?

O meu filho passa mais tempo a jogar, aliás tempo a mais mas sabe que a juventude agora é assim. (...) Passa claramente mais tempo a estudar.

2- Conhece os videojogos que o seu filho joga?

Conheço alguns jogos. Agora passam mais tempo a jogar um que se chama LOL.

3- Quando compra um videojogo verifica as características do jogo?

Sempre compramos em conjunto com ponderação. Houve um que era de violência que não deixamos comprar, mas depois de muita insistência cedemos. Mais por pressão e insistência deles.

4- Alguma vez esteve atenta ao desenrolar do jogo?

Já, muitas vezes e até jogo com eles. Também é uma forma de estar um pouco com os rapazes e eles gostam que eu participe no jogo.

5- Como forma de recompensa incentiva o seu filho a jogar?

Não nunca houve essa necessidade felizmente.

6- Controla o tempo de jogo do seu filho/a?

Sim, (...) passa mais tempo à noite do que de dia porque tem a escola o Rugby e as explicações. Penso que é uma forma de ele descontrair um pouco do dia intenso que tem.

7- Considera que os videojogos são algo importante na vida do seu filho/a?

Se dissesse não estaria a mentir. É definitivamente uma paixão. Não consegue passar um dia sem jogar.

8- Considera que jogar videojogos é menos prejudicial que ver TV?

Ver TV deve ser menos prejudicial do que estar nos jogos.

9- Conhece os potenciais benefícios e/ou malefícios dos videojogos?

Penso que os jogos didáticos devem ser úteis para aprender.

10- Os videojogos desenvolvem atitudes inapropriadas ou incorretas?

Sim, eles isolam-se, por isso em casa definimos uma hora de jogo. Às vezes tentam negociar e conseguem ganhar mais tempo para jogar. Depende dos dias.

Transcrição da entrevista aos encarregados de educação - A2

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação com os videojogos

1- Considera que o seu filho dedica mais tempo a estudar do que a jogar videojogos ou vice-versa?

Não tenho dúvidas que passa mais tempo a jogar.

2- Conhece os videojogos que o seu filho joga?

Sim, essencialmente FIFA 13 porque é vidrado em futebol e gosta de fazer de conta que é jogador.

3- Quando compra um videojogo verifica as características do jogo?

Sim, embora não preciso de ler muito o que diz na capa porque são de futebol e de corrida de bicicletas. Só tenho o cuidado de ver se é compatível com a placa gráfica porque já aconteceu ter comprado jogos que depois não davam no computador.

4- Alguma vez esteve atenta ao desenrolar do jogo?

Não tenho tempo para estar atento mas ao passar vejo que são de desporto. Às vezes também me diz quando lhe pergunto o que está a jogar, que está a comprar jogadores num jogo.

5- Como forma de recompensa incentiva o seu filho a jogar?

Não, nunca incentivei.

6- Controla o tempo de jogo do seu filho/a?

Não, comecei por controlar mas agora só o alerto para a necessidade de se dedicar à escola.

7- Considera que os videojogos são algo importante na vida do seu filho/a?

Sim porque é algo que ele gosta muito.

8- Considera que jogar videojogos é menos prejudicial que ver TV?

É mais prejudicial jogar, faz pior à vista e ele já usa óculos bastante graduados, e aumenta o índice de ansiedade. Na televisão penso que isto não se verifica tanto.

9- Conhece os potenciais benefícios e/ou malefícios dos videojogos?

Os benefícios, não conheço ou não me ocorrem. Os malefícios são o facto como já disse criar ansiedade e retira horas ao estudo.

10- Os videojogos desenvolvem atitudes inapropriadas ou incorretas?

Penso que os jovens ficam com atitudes “repentinhas” e desajustadas e faz com que fiquem violentos com os colegas.

Transcrição da entrevista aos encarregados de educação - A3

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação com os videojogos

1- Considera que o seu filho dedica mais tempo a estudar do que a jogar videojogos ou vice-versa?

A jogar nem tanto mas sim no Facebook, ouvir música, contactar com os colegas. Não se adapta tanto a jogar.

2- Conhece os videojogos que o seu filho joga?

Houve uma altura que ele jogava o Counter strike e jogos de futebol. Tolerava que ele jogasse nas férias mas em tempo de aulas não procurava jogar nem nas férias quando estávamos na praia. O único jogo que as miúdas compraram foi o SIMS.

3- Quando compra um videojogo verifica as características do jogo?

Não compro, os que eles compram com o seu dinheiro são poucos. Geralmente são online. Nunca verifiquei as características.

4- Alguma vez esteve atenta ao desenrolar do jogo?

Não, nem há necessidade. O computador e a tecnologia lá em casa estão na sala o que por si só faz com que não me tenha de preocupar muito.

5- Como forma de recompensa incentiva o seu filho a jogar?

Nunca tivemos esse hábito, penso que funciona como um castigo e não como forma de incentivar.

6- Controla o tempo de jogo do seu filho/a?

Nunca houve necessidade. Geralmente joga os está no computador depois do jantar. Isto funciona como um momento de relaxamento antes do estudo. Quando não estou em casa perco um pouco o controlo da situação.

7- Considera que os videojogos são algo importante na vida do seu filho/a?

Não, considero que é perfeitamente dispensável. Eles vão mais ao Facebook.

8- Considera que jogar videojogos é menos prejudicial que ver TV?

Ver TV controlado é menos prejudicial. Existem muitas séries interessantes que são mais instrutivas e contribuem para a aprendizagem.

9- Conhece os potenciais benefícios e/ou malefícios dos videojogos?

Não considero benéfica a aprendizagem virtual. Ela deve ser no real. Não consigo compreender como se dá tanta importância ao virtual.

10- Os videojogos desenvolvem atitudes inapropriadas ou incorretas?

Sim, têm influência tal como a TV. Funcionam ambos por imitação.

Transcrição da entrevista aos encarregados de educação - A4

Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação com os videojogos

1- Considera que o seu filho dedica mais tempo a estudar do que a jogar videojogos ou vice-versa?

Estuda e joga, mas estuda mais do que joga. Dedica mais tempo ao Facebook.

2- Conhece os videojogos que o seu filho joga?

Joga Farmville. Também joga futebol quando o irmão lhe pede. Um jogo que é muito interessante e que joga é o de colonizar uma ilha na Idade Média na net com os colegas.

3- Quando compra um videojogo verifica as características do jogo?

Sim, vejo do que se trata, tenho esse cuidado.

4- Alguma vez esteve atenta ao desenrolar do jogo?

Não posso perder muito tempo com essas coisa mas sei do que se trata porque ele conta por alto.

5- Como forma de recompensa incentiva o seu filho a jogar?

Sim, acho que pode ser um prémio embora cada vez há menos essa necessidade. Ele dedica mais tempo a estudar, até já nem quer ir aos treinos de futebol com receio de não ter tempo para estudar.

6- Controla o tempo de jogo do seu filho/a?

Não, mas sei que ele joga mais à noite, antes de ir para a cama.

7- Considera que os videojogos são algo importante na vida do seu filho/a?

O jogo tem alguma importância, mas não é algo ocupe muito tempo da sua vida.

8- Considera que jogar videojogos é menos prejudicial que ver TV?

Depende do jogo. Farmville é muito mais instrutivo do que um filme de tiros ou de guerra.

9- Conhece os potenciais benefícios e/ou malefícios dos videojogos?

Acho que vivia muito quando passam muito tempo em frente ao jogo. Desenvolve a memória o que é algo de positivo.

10- Os videojogos desenvolvem atitudes inapropriadas ou incorretas?

Alguns jogos sim, principalmente os de guerra. Eles veem e depois começam a fazer igual sem medir as consequências. Pelo menos é o que vemos mais na televisão.

Pedido de autorização para a realização da investigação

Exmo. Senhor Diretor do Agrupamento de
Escolas de Valdevez

Assunto: Pedido de autorização para a realização de uma investigação de Mestrado

Cristina Maria Coelho Martins da Cunha, professora do Quadro do Agrupamento de escolas de Valdevez, a exercer funções no grupo de recrutamento da Educação Especial, encontrando-se neste ano letivo 2012/13 a elaborar uma dissertação de Mestrado em Ciências da Educação-Área de especialização em Tecnologia Educativa na Universidade do Minho, pretende realizar um estudo sobre “Os diferentes percursos escolares de nível secundário e a relação com os videojogos”.

Este estudo tem como principais objetivos:

- Conhecer as preferências de jovens no que respeita aos videojogos;
- Identificar os hábitos de utilização de videojogos em jovens com percursos escolares diferentes;
- Compreender as perspetivas de jovens sobre os videojogos e a sua utilização.

A população em estudo será composta por dois grupos de alunos do 11º ano de escolaridade curso ciências e tecnologias curso profissional.

Agradecendo desde já a atenção dispensada, subscreve-se com os melhores cumprimentos,

A Mestranda,

(Cristina Maria Coelho Martins da Cunha)